

Виртуальные радости

<http://www.nestor.minsk.by/vr>
e-mail: vr@nestor.minsk.by

№ 8 (32)
АВГУСТ
2002 ГОД

Обычно лето — это время, когда новых хороших игр днем с огнем не сыщешь. Но этим летом что-то поменялось в головах разработчиков и издателей — хитовые проекты просто валятся на наши головы — только успевай играть. Одним из таких является и пошаговая стратегия в фэнтези-мире — Age of Wonders 2: The Wizard's Throne.

AGE OF WONDERS II

THE WIZARD'S THRONE



Command
and
Conquer:
Generals

Delta Force: Task Force Dagger 4

Не изменив своему принципу: создание игр, основывающихся на правдивых фактах, компания NovaLogic предлагает прочувствовать колорит азиатских стран на собственной шкуре. Игроку предстоит побывать на территории современного Афганистана в качестве одного из десяти бойцов, входящих в войска специального назначения.



Б. известные проекты войны придатся окаты в копитт дантс желанно лавимиде и тврийт 422 долгиж (не зыскоом удальне спожности) или не оменн (для урания сложности «новинки») миссий. Вам предстоит сражения на зеленых склонах и среди засаженных равнин, нагородских улицах и в жарких пустынях; и негде вам будут противостоять более (или менее) опытные пилоты Starter'a. Придется уничтожать вражеские базы и караваны, отчаянно отбиваться от атак противника, защищая собственные базы, сопровождать свои караваны с горючим и боеприпасами, просто охотиться на разведчиков противника. В четвертой части игры появились просто огромное количество мелких действующих лиц.

Mechwarrior 4



Игровой мир — август

Суперхитовых проектов за последний месяц вышло мало — Age of Wonders II: the Wizard's Throne и Arx Fatalis, но появились и другие хорошие игры, о которых по мере сил и возможностей мы постараемся вам поведать. Но обо всем по порядку.

Итак, номер 1 в ряду суперхитов — пошаговая стратегия от Take2 — Age of Wonders II: the Wizard's Throne. Игра — продолжение первой части, займет достойное место среди стратегий. В отличие от первой части, добавилась возможность менеджмента городов (куча всяких зданий и тому подобных фишек). Также значительно улучшилась графика (эффекты — это просто класс!). Ну и как обычно — 12 рас, полно заклинаний и юнитов, почти каждый юнит умеет делать что-либо специфическое — подробный обзор см. на стр. 8.

Не так давно вышла и ролевая игра Arx Fatalis. Но узнать подробности о ней вы сможете только в следующем месяце. Самые же нетерпеливые могут бежать на "точки" и закупаться.

Порадовал нас Warcraft III: Reign of Chaos. Игра поставила рекорд по продажам, побив предыдущий рекорд, кстати, тоже от Blizzard — Diablo II. Миллион официальных копий игры был продан с 3 по 22 июля. И это официальные копии (а сколько продано "пиратских", никому не ведомо). Так что — ура Blizzard, судя по всему, "фирма веников не вяжет" по-прежнему. А на втором и третьем местах по продажам за последний месяц — The Sims: Vacations и The Sims от Electronic Arts (нет, ну сколько можно?!).

К моменту выхода номера должна появиться в продаже морская стратегия от известного российского разработчика "Акелла" — "Рыцари морей". И вновь мы ставим паруса, готовим пушки и выходим в море, чтобы добыть себе славу. Игра обе-



щает быть весьма достойной, так что милости просим посмотреть. А подробнее — на www.akella.com.

Вышли и другие игры — например, ролевая игра по Древнему Китаю — Prince of Qin и стратегия Celtic Kings. В общем, поиграть будет во что.

Ну и плохая новость — судя по всему, в этом году Counter-Strike: Condition Zero мы так и не увидим. Официального объявления о новой дате выхода игры от Sierra все еще не последовало, а ведь последней объявленной датой была весна этого года. Итак, садимся, набираемся терпения и ждем, надеясь, что хотя бы к началу следующего года будет положительный результат. Если какая информация и появится, то смотрите на www.sierra.com.

АНОНСЫ

И снова о Симах. Electronic Arts собирается выпустить очередной (помоему, уже пятый) адд-он к своей игре The Sims. Игра будет называться The Sims: Unleashed. Основной "фишкой" нового продолжения будет

возможность завести своим симам домашних животных, а также прилагаться всяческие прибамбасы для животных и людей плюс пара новых профессий для симов и тому подобные новшества. Так что фанаты — готовят денежки, остальные — не обращают внимания.

Ubi Soft (www.ubisoft.com) обещает в скором времени выпустить новый шутер от первого лица Far Cry. Действие будет происходить на островах Полинезии, где главный герой и будет сражаться с врагами человечества и лично его. Наобещали нам просто кучу всего, в том числе навороченную графику и очень умный AI (якобы даже движок заточен под более умное поведение компьютерных оппонентов). Не знаю, не знаю, выйдет — посмотрим.

Также нас ждет уже в сентябре новый адд-он к RTS Earth 2150 под названием Earth 2150: Lost Souls. В игре нам расскажут о тех потерянных душах, которые остались на Земле после глобального катаклизма. На наших глазах развернется их борьба за собственное спасение и сражения с теми, кто этого спасения не очень-то и желает. А подробности на сайте www.strategyfirst.com.

САЙТЫ

За последнее время появилась паратройка новых сайтов по разным играм. Итак, на www.microsoft.com/games/combatfs3 можно узнать подробности о Combat Flight Simulator 3 от дяди Билла. Но и так понятно, что действие игры вновь переносит нас во времена Второй мировой войны, а сражаться придется за BBC Великобритания, США и Германию.

Открылся сайт игры No One Live Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way по адресу www.nolf2.sierra.com. И вновь неустрашимая Кейт Арчер будет бороться с террористами по всему миру любимыми доступными способами. Так что заглядывайте и узнавайте подробности проекта.

А на www.nival.com уже в самом ближайшем будущем можно будет записаться в бета-тестеры грядущей стратегии по Второй мировой войне — "Блицкриг". Разработчики говорят о том, что бета-версия проекта почти завершена, движок практически готов, остается отловить самые заметные баги и запустить бета-тестинг. Так что не упустите представляющуюся возможность посмотреть все это в деле до выхода.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

На мой взгляд, неплоха игра "Монстротрад" (оригинальное название — Monsterville). В городке, где проживают такие известные личности, как Франкенштейн и Фредди Крюгер, проходят выборы мэра. Взяв под контроль одного из четырех монструозных персонажей, вам надо опередить конкурентов и взять власть в свои руки. Выпускает игру 1C.

В рамках совместной линейки продуктов от 1C и Snowball Interactive выходят игры "Вальгалла" и "Легион". Причем последняя из них будет содержать две дополнительные кампании.

ПАТЧИ

Патчей за последний месяц тоже вышло порядком. Итак, на www.ravensoft.com лежит патч для Soldier of Fortune 2: Double Helix, агрегирющий игру до версии 1.01. Он добавляет 4 мультиплеерные карты и новую пушку — MP5SD. Весит патч 12 Мб.

А заглянув на www.lucasarts.com, можно скачать 9-мегабайтную "заплатку" для Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast. Патч исправляет некоторое количество багов, а версия игры после его установки будет 1.04.

Bioware выложила 37-мегабайтный патч версии 1.21 для хитовой игры Neverwinter Nights (www.nwn.bioware.com). После его установки появится много новых возможностей в мультиплеерном режиме игры (ну и там всяческие исправления в Single по мелочи). Вот только с нашим коннектом вы и качать все это будете соответствующе.

Не успела выйти игра Age of Wonders II: the Wizard's Throne, как к ней уже готов первый патч (и куда разработчики так спешат, нет бы подождать, ошибки поправить...). Взять его можно на www.take2games.com. Патч (версии 1.1) добавляет в игру новый уровень сложности — beginners (для самых маленьких), изменяет кое-что в опциях игры и вносит значительные исправления в игровой баланс.

Не знаю, удастся ли The Elder Scrolls III: Morrowind переплюнуть своего предшественника по количеству багов, но очередное обновление (версии 1.2.0722 — во загнута...) лежит на официальном сайте игры по адресу www.morrowind.de. Размер патча относительно небольшой — восемь с небольшим мегабайт, но исправляет он целую тучу недоработок и багов. Заходим и качаем.

РобоТамачи?

Фирма Summitsoft выпустила новую игру RoboForge. Продукт представляет собой виртуальный конструктор роботов. В игре насчитывается более трех сотен деталей различных видов — тут вам и двигатели, и энергоблоки, и сервомеханизмы, и системы управления, ну и, конечно, огромное количество всяких видов вооружения (ну не цветочки же построенным нами роботам собирать). Итак, беремся за сборку робота, потом оттачиваем его искусственный интеллект (в игре достаточно разных моделей поведения ваших подопечных) и выпускаем его на "вражеских" компьютерных роботов. Но и это еще не все. Когда мы увидим, что робот стал побеждать всех компьютерных оппонентов — выкладываем его в сеть, где можно будет принять участие в сражениях с такими же роботами со всего мира. Начать, конечно, придется в любительской лиге, но в конце концов дойдем до Суперлиги.

Робин, который Гуд

Всю кипит работа над созданием новой тактической стратегии по средневековой Англии — Robin Hood. Создает игру компания Spellbound Entertainment (та, которая разработала Desperados: Wanted Dead or Alive). Мы перенесемся в те времена, когда отважный Робин Гуд и его соратники сражались со злодеями Принцем Джона и Ноттингемским Шерифом. В игре будут представлены практически все персонажи легенд о Робине Гуде. Мы увидим и Леди Мэриан, и Маленького Джона, и Отца Тука и многих других. На каждую миссию с нашей стороны будет отправляться до четырех персонажей, но этого вполне достаточно, если правильно их подобрать. Естественно, что каждый из них обладает своими характеристиками и подбором навыков. Выбираем с умом — и вперед, в бой. А пока все это еще не вышло, можно прогуляться на www.spellbound.net.

Я так хочу, чтоб Герои не кончались...

Да-да-да, именно то, о чем вы подумали. Уже этой осенью 3DO выпустит адд-он к четвертой части своей знаменитой стратегии. Несмотря на то, что последняя версия "Героев" вызвала неоднозначную реакцию в геймерской среде, компания не устает подкармливать своих верных почитателей. Итак, адд-он получит название Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm. В него войдет 6 новых кампаний, более двух десятков новых карт для single режима, около двадцати артефактов и несколько новых героев. В общем, все как обычно.

Бесконечная история

Так теперь можно назвать игру Neverwinter Nights. И связано это с тем, что на официальном сайте NWN (www.nwn.bioware.com) выложено для свободного скачивания около 500 (!!!) модулей для игры. Понятно, что большая часть их сделана для мультиплеерного режима игры, но хватает и модулей для сингла. Так что качаем и продолжаем свои приключения хоть до бесконечности (а вы думаете это последняя пачка модулей?).

Morgul
Morgul77@tut.by



Анонсирован ГЭГ 2

Да-да! То самое долгожданное продолжение нашумевшего квеста о приключениях Гарри, однако теперь главный герой почему-то переименован в Гарику (Игоря) Мамонтова, и из частного детектива он почему-то превращается во внештатного сотрудника Управления по налогам и сборам.

Ваши приключения начнутся с получения сообщения о том, что единственный уцелевший член "Черного

Братства", гениальный ученый-мажик был причастен к финансовым махинациям на заводе по производству лекарственных препаратов. И именно Гарику поручено расследование этого дела.

Короче говоря, если вы решите взяться за дело, назад уже хода не будет.

Для начала вы выясните, что бывший хозяин завода Георгий Мамонов — кандидат в депутаты Государственной Думы от партии "Голос Далеким Окраин" — внезапно исчез при таинственных обстоятельствах.

Потом вы ввяжетесь в крупнейший политический скандал и в конце концов окажетесь под подозрением в ограблении банка и пьяном дебоше в местном клубе.

В общем, вам придется не только расследовать дело, но еще и, тщательно маскируясь, прогуляться по местам "своих" недавних преступлений, дабы реабилитировать себя и выйти на след настоящих преступников.

Что же будет дальше? Об этом,

кажется, не знают и сами разработчики из компании ShowGirlsSoft, которая, кстати, известна своими эротическими играми "Таинственный отель" и "Таинственный отель 2", "Азартный игрок", а также серией "Мисс Весна/Лето/Осень". Интересно, что же из всего этого получится?..

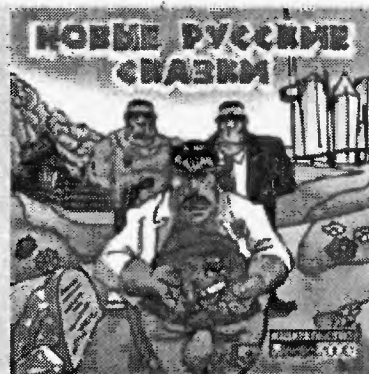
Впрочем, игра пока только создается.

Новые русские сказки

Как надоели все эти глупые детские сюсюкающие истории, которыми до недавних пор пичкали нас отечественные и западные разработчики.

Сегодняшние детишки не в пример более продвинутые, чем их родители были в их возрасте. Так что детишкам сегодня более интересны такие сказки, где главными героями являются именно современные персонажи.

И вот компания Электроникум+, к вящей радости всех поклонников прикольных квестов, выпускает на игровой рынок подобную игру.



Сюжет игры, вкратце, таков. Наши дни, Россия. Главный герой — Иван Дураков — младший (незаконнорожденный) сын богатого банкира и промышленника, самовластного правителя гигантской финансовой империи — Федора Федоровича Дуракова. Собравшись помирать, Федор Федорович созывает всех трех своих сынов и дает им наказ найти себе невест и представить их пред очей отцовские. Ну, а у кого невеста будет краше, тот все наследство и получит.

Думали, думали братья, как им невест искать, и решили наобум в Интернете письма послать. Кому письмо попадет, та и невеста. Набрали адреса наугад и послали. Старшим братьям вроде повезло — оба в стриптиз-клуб попали, а от Ивана удача как обычно отвернулась — он попал на сайт Общества Защиты Лягушек, существующее в небольшом провинциальном городке Аляпинск. Но делать нечего — отец дал на поиски невест всего три дня, Иван садится в свой спортивный фиат и едет в городок Аляпинск, где его поджидает множество увлекательных, необычных и порой даже страшных приключений...

Разумеется, в игре, большую часть которой составляют диалоги, чрезвычайно важна качественная озвучка. С этой задачей разработчики справились блестяще, пригласив для этого настоящих профессиональных актеров.

Осталось только дожидаться!

SilentMan
SilentMan@tut.by



Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикации и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммерческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения Подпись Я получаю газету "Виртуальные радости" ☐ по подписке, ☐ беру у знакомых, на работе или в библиотеке, ☐ покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: ☐ легко в любой день недели, ☐ только в первый день продажи, ☐ нахожу газету в продаже с трудом.

● Известный скейтбордист Тони Хавк (Tony Hawk) подписал еще один контракт с компанией Activision, в соответствии с которым последний имеет право использовать имя известного спортсмена в своих видеоиграх серии Tony Hawk's Pro Skater аж до 2015 года. Первый договор был заключен в 1998 году, и уже год спустя на PlayStation появилась первая игра этой серии. На сегодняшний день компания уже выпустила три симулятора скейтборда Pro Skater и, видимо, не собирается останавливаться на достигнутом. Так что в ближайшем будущем нам следует ожидать новые игры Tony Hawk's Pro Skater.

● Codemasters разрабатывает новую игру — симулятор владельца футбольного клуба LMA Manager. Новая серия за номером 2003 появится на полках магазинов в октябре 2002 года на Xbox. К вашим услугам будут предложены около 720 реальных футбольных клубов из 28 стран, одним из которых вы можете управлять. По ходу игрового действия вам предстоит заниматься покупкой и продажей игроков, заключением контрактов, принимать участие в различных кубках и многое другое. Любителям футбольных стратегий рекомендуется!

● Square Soft заявила, что в ближайшее время на PSOne будут портированы первая и вторая части знаменитой ролевушки Final Fantasy — вне сомнения, для поклонников серии FF это большой подарок!

● Strategy First анонсировала новый проект под названием Inquisition. Разрабатывать игру будет компания Wanadoo, в жанровом отношении Inquisition будет адвентурой. Действие игры разворачивается в 14 веке, а начинается все с того, что молодого ворюшку по имени Мэтью бросают в темницу и, не желая пребывать в неволе, наш герой пытается оттуда убежать, ну а нам предстоит ему помочь в этом нелегком занятии и провести его через семь уровней. Релиз игры намечен на 2003 год на PC и PlayStation 2.

● По заявлению Microsoft новая игра из серии NFL Fever за номером 2002 для Xbox поступит в продажу с 15 августа. По заявлениям разработчиков, в новой части, по сравнению с предыдущими играми серии, значительно улучшится графическая составляющая, а также некоторые отличия будут касаться геймплея. Ждем релиза.

● Определилась дата выхода игры Enter The Matrix по мотивам одноименного фильма братьев Вачовски. Согласно списку релизов от Infogrames, который был недавно опубликован на многих новостных сайтах, выпуск игры намечен на май 2003 года на PC, PlayStation 2, GameCube и Xbox.

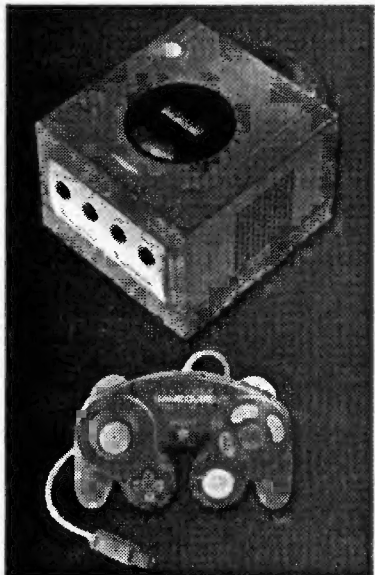
● Sega of America выпустила свой новый симулятор тенниса Sega Sports Tennis для PlayStation 2 в продажу. Разработчики обещают более продвинутую графику, некоторые нововведения в геймплей, широкий выбор спортивных состязаний, а также возможность сетевой игры до четырех человек.

● По заявлению Codemasters релиз новой части знаменитой гонки Colin McRae Rally 3 переносится с 27 сентября на 11 октября 2002 года. В продаже появятся версии игры для PC, PlayStation 2 и Xbox.

● По неофициальным данным на июнь 2002 года от продаж Xbox Microsoft уже понесла убытков на 750 миллионов долларов, то есть от продажи одной своей консоли компания теряет около 150 зеленых. Интересно, что будет дальше — но вообще все известные компании, специализирующиеся на игровых приставках, продают свои детища в убыток, рассчитывая получить прибыль от продаж игр. Так что, может быть, у Microsoft все еще получится...

● Японская компания Kotobuki System сообщила игровой общественности о выходе в октябре MP3 плеера для GBA. С картой Compact Flash на 8 мегабайт стоит новый прибор будет 83 доллара и позволит проигрывать на вашем геймбое файлы известного музыкального формата.

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru



Сегодня я хочу продолжить свой рассказ об игровых приставках, и на этот раз я расскажу вам об одной из самых современных и долгожданных игровых консолей, автором которой является уже хорошо знакомая нам компания Nintendo.

Вообще, по своей сути, приставка GameCube задумывалась как самая мощная игровая система из всех до сих пор существующих и должна была прийти на замену не слишком удачной Nintendo 64, которая, хоть и была технологически очень мощной, однако оказалась практически не приспособленной для разработки игр.

Процесс производства игрового продукта оказался весьма трудоемким, и в итоге Nintendo 64 заработала репутацию сложной и запутанной системы.

Однако компания Nintendo не смирилась с неудачей и начала работу над домашней игровой приставкой нового поколения, причем не простой, а совмещающей в себе самые продуманные характеристики и минимальную себестоимость. Так и появилась приставка GameCube.

Как заявили сами разработчики, их новое детище создавалось не просто как максимально удобная для геймеров, но еще и самая дружелюбная для производителей игр.

Сама приставка несколько тяжелее, чем может показаться на первый взгляд. Так получилось из-за большого адаптера питания. Кроме того, на задней стенке она имеет удобную ручку для переноски. Механизм загрузки дисков — верхний, как в PSOne и Dreamcast, так что с ним рекомендуется обращаться аккуратно.

Снизу к GameCube подключаются дополнительные блоки вроде модема на 56К и т.п. Спереди приставка имеет четыре порта для джойстика и два картридера для карт памяти. Сзади приставка имеет цифровой и аналоговый выходы для подключения к телевизору, а также гнездо для подключения шнура питания.

Кубик с киберначинкой

Итак, давайте же посмотрим, что же именно такого революционного записали в этот "кубик" инженеры из Nintendo.

Процессор Gekko. Содержит 256 Кб кэш-памяти второго уровня и сконструирован для наиболее быстрого обмена данными между самим микропроцессором и графическим чипом. Являет собой адаптированную для игр версию процессоров Power PC, которые работают в компьютерах Apple Macintosh. По правде говоря, если сравнить Pentium III 733 МГц из Xbox и Gekko (485 МГц) из GameCube, то становится ясно, что последний почти в два раза отстает по частоте. Однако архитектура Power PC процессоров намного лучше, чем x86, и поэтому Gekko даже может превосходить по производительности Pentium III. Кроме того, Gekko умеет обрабатывать 64-битные числа с плавающей точкой, а Pentium III — только 32-битные.

Графический чип Flipper. О нем известно не слишком много. Однако из некоторых источников, заслуживающих доверия, стало известно, что он может обобщивать геометрию сцен, что у современных систем съедает до 90% времени. Кроме того, разработчики встроили в него поддержку буквально любых графических эффектов и 24-битного цвета, а также поддержку таких эффектов, как туман, sub pixel антиалиасинг, аппаратный обсчет до восьми источников света, эффекты прозрачности, мипмэппинг, билинейную фильтрацию, технологию сжатия текстур в реальном времени S3TC от S3 Inc. (Sonic Blue), обсчет геометрии изображения, аппаратный motion compensation и кое-что еще.

Звуковой процессор DSP 16 бит. Работает на частоте 48 КГц и по своим характеристикам напоминает своего коллегу из Xbox (255 каналов). У чипа 64 3D-канала.

Память. В приставке GameCube 24 Мб 1T-SRAM и 16 Мб динамической A-RAM. Динамическая A-RAM по сути является обычной 81 МГц DRAM со стандартным временем доступа. Но 1T-SRAM совсем другое. Когда вы запрашиваете A-RAM, память проверяет банки памяти, чтобы найти то, что вам надо. Время доступа 1T-SRAM составляет 5-10 нс, что совсем немного по сравнению с 50-60 нс обычной DRAM (Xbox, PS2, PSX, N64, DC, PC). Также с пропускной способностью 2,6 Гб/с — Flipper может считать и записывать весь 24-мегабайтный банк для каждого кадра (обычный framerate для современных игр составляет 60 fps). Таким образом, разработчики могут использовать для каждой сцены 24 Мб текстур, а если учесть S3TC (6:1), то объем текстур для каждой сцены можно довести до 100 Мб. Кроме того, Nintendo предусмо-

трела возможности расширения оперативной памяти до 75 Мб, что не может не радовать.

Носитель. Вот это, пожалуй, самая необычная часть данной приставки. Несмотря на то, что вся информация, которой оперирует приставка, находится на компакт-диске, последний очень необычен. Диск всего 8 см в диаметре, но при этом он имеет объем 1,47 Гб, что очень впечатляет. Стоит напомнить, что большинство игр для PS 2 в данный момент выпускается на обычных 650-мегабайтных CD.

Дисковод в приставке не простой, а DVD, впрочем, как и сам диск, и его производителем является знаменитая компания Matsushita, владелец такой торговой марки, как Panasonic.

Сама же Nintendo клянется, что время доступа и скорость чтения информации с дисков для GameCube будут сравнимы со скоростью доступа/чтения данных с обычных картриджей.

Порты. В GameCube имеются быстрые параллельный и последовательные порты для подключения любой периферии, традиционный аналоговый и цифровой видео-выходы. 4 порта для подключения джойстиков и 2 слота для карточек памяти.

Джойстик. На контроллере расположены семь кнопок, два аналоговых рычажка, крестовина и встроенный моторчик для придания джойстику эффекта Vibration Feedback. На правой стороне джойстика кнопки B, Y, X располагаются вокруг центральной, увеличенной кнопки A. Надо сказать, очень оригинальное и довольно удобное расположение. На фронтальной стороне расположены изогнутые кнопки L (Left) и R (Right). Немного выше кнопки R имеется еще одна, дополнительная кнопка, функциональность которой будет аналогична кнопке Z на джойстике для Nintendo 64. Аналоговый рычажок, расположенный на левой стороне контроллера, отвечает за управление игрой, а рычажок на правой стороне — камерой.

Кстати, над дизайном джойстика для GameCube работал сам Миамото, что уже говорит само за себя.

Кроме того, в качестве дополнения к стандартному джойстику Nintendo также разработала его беспроводную версию — Wavebird, который работает на радиочастотах и может "общаться" с приставкой на расстоянии до 10-ти метров.

Карты памяти. Стандартные карты памяти Digicard, разработанные для GameCube, способны вмещать информацию размером 500 Кб, что не слишком много. Однако при желании можно использовать специальный SD-Digicard адаптер. Этот

адаптер позволяет подсоединять разработанные корпорацией Panasonic карты SD Memory Cards. Вместимость таких карт на сегодняшний день составляет от 32 Мб до 256 Мб. Впрочем, Nintendo планирует выпустить для GameCube карты памяти объемом 64 Мб.

Теперь об играх. Чтобы до конца быть уверенной в том, что разработчики будут обеспечены самыми лучшими средствами создания игр, Nintendo заключила контракты с несколькими компаниями, которые создадут программное обеспечение и "железо" для GameCube.

К примеру, компания Metrowerks предложила модифицированную версию компилятора CodeWarrior, который в свое время использовался для Nintendo 64, позволяющую работать со всеми известными языками программирования. Код компилятора специально написан под архитектуру GameCube для наиболее эффективного создания игр под эту консоль.

В свою очередь компания Numerical Design Limited создала программный пакет NetImmerse 3D Game Engine, который может быть лицензирован разработчиками для производства игр под архитектуру GameCube. Пакет содержит все, что необходимо разработчикам, — от API до различных инструментальных средств и средств поддержки. Как заявляет сама NDL, благодаря NetImmerse Game Engine разработчики смогут сделать игру за 6 месяцев.

Теперь о совместимости. Приставка GameCube и игровая портативная система Game Boy Advance вполне комфортно взаимодействуют между собой. Вы можете подключить Game Boy Advance к GameCube при помощи специального кабеля и использовать его как дополнительный джойстик. Кроме того, с помощью подобного подключения игрок имеет возможность развигивать или конструировать своих героев и переносить их на GameCube. Эта возможность наверняка привлечет не только любителей покенонов, но и поклонников игр жанра RPG.

Кстати, об играх. На сегодняшний день только сама компания Nintendo выпустила около двух десятков новых игр для своей платформы. А всего же их уже вышло около 50 и с каждым днем это число неуклонно растет.

В общем, вот такая штука появилась. С одной стороны суперноворожденная, а с другой...

Думаю, с другой стороны данный агрегат мы сможем оценить, когда он появится в Минске не в "заказно-привозной", а в постоянной продаже.

SilentMan
SilentMan@tut.by

Автор выражает благодарность интернет-магазину www.pristavka.shop.by за информационную и техническую поддержку

Вниманию читателей!

Открыта подписка на II полугодие 2002 года.

Чтобы получать наши издания со следующего месяца, вы можете подписаться на них до 15 числа текущего месяца в любом почтовом отделении или в редакции.

	1 мес.	3 мес.	6 мес.
«Компьютерная газета»			
инд. 63208	1759 р.	5277 р.	10554 р.
вед. 63215	2685 р.	8055 р.	16110 р.
«Виртуальные радости»			
инд. 63160	416 р.	1248 р.	2496 р.
вед. 63161	610 р.	1830 р.	3660 р.
журнал «Сетевые решения»			
инд. 75090	676 р.	2028 р.	4056 р.
вед. 750902	1136 р.	3408 р.	6816 р.

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

A Bug's Life (PS One)

Бесконечные жизни.

На главном меню удерживайте R1 и нажмите X, "круг", L2. Если все сделали правильно, услышите звуковой сигнал.

Animaniacs: Ten Pin Alley 2 (PS One)

Сыграть в турнире из 300 игр.

Введите имя VLOOMA в шестую отруженную игру.

Cool Boarders 3 (PS One)

Все чисты.

Выберите режим Tournament и введите пароль WONITALL как имя. Если все сделали правильно, услышите, как парень скажет: "Cheater".

Akuji: The Heartless (PS One)

1. Отладочное меню.

Поставьте игру на паузу, затем, удерживая L2 или R2, наберите Left, Up, Up, "треугольник", Right, "квадрат", Left, "треугольник", Up, Down, Right, Right.

2. Непобедимость.

Поставьте игру на паузу, затем, удерживая L2 или R2, наберите Right, Right, Left, "треугольник", X, Up, "круг", Left.

3. Бесконечные волшебные заклинания.

Поставьте игру на паузу, затем, удерживая L2 или R2, наберите Left, "треугольник", Left, Left, "круг", Left, "треугольник", Right, "круг", Up, Up, Down.

Fifth Element (PS One)

Режим хитростей.

Для NTSC-версии: на главном меню нажмите и удерживайте L1+L2+R1+R2 и сможете выбрать уровень, а также будете иметь бесконечный запас жизней, оружия и предметов.

Для PAL-версии: на главном меню удерживайте "круг" + "треугольник" + L2.

Moto Racer 2 (PS One)

Премимальная трасса.

На экране главного меню наберите R1, R2, Up, Left, "треугольник",

Skies of Arcadia

Разработчик/Издатель: Sega
Жанр: JRPG
Платформа: DC
Похожие игры: SMD Gaiden:
Asukaken, Tales of Destiny 2,
Lunar: Legend, Dragon Warriors 7,
Final Fantasy XI

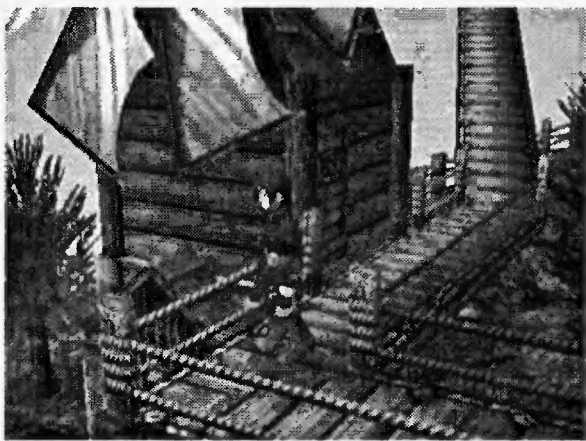
Skies of Arcadia стала идеей фикс для большинства владельцев Dreamcast. Вторая крупная JRPG на приставке, игра от самой компании Sega, игра, в каком-то смысле заменяющая Phantasy Star 5, а скорее даже являющаяся альтернативой сериям PS и FF... этот список можно продолжать, но главная причина известности SoA — то, что ее слишком долго не могли взломать герои всех российских геймеров — буржуазские пиратские группы, в первую очередь — Echelon. И если Grandia 2 с третьей попытки поддалась их черному искусству ковыряния чужих кодов, то вот с SoA даже идея разбиения GDROM на 2 CDROM не сработала. Кто-то надеялся на то, что рано или поздно в этом мире все ломается, кто-то покупал лицензионную версию... ну а кто-то уже просто отчаялся увидеть диски SoA рядом со своей любимой белой коробочкой. Время шло, сначала появилась хакнутая демо-версия игры, что, впрочем, особого интереса не представляло. Зато трехдисковый вариант первого (их всего два) GD-ROM SoA дал надежду, что и вторая половина игры будет в скором времени выложена пиратами. Да, шесть дисков — это, конечно, много, но зато в этом варианте качество не было бы ухудшено вообще! С другой стороны, с учетом цен на пиратские диски получилось бы так, что нелегальная версия стоила бы чуть ли не столько же, сколько оригинальная (со скидками и без доставки). Нехорошо, правда? Эту дилемму разрешила версия Echelon, выпустившая всего лишь двухдисковую (!) версию игры. Как это удалось? Дело в том, что все файлы с данными лежат в заархивированном виде и на лету распаковываются (на PC по такому принципу работают zip-архивы с использованием ZipMagic и включенным режимом представления zip-файлов в виде директорий). Пришлось, конечно, и кое-чем пожертвовать. В частности, в некоторых роликах подтормаживает музыка (сразу замечу, что наибольший эффект имеет место быть в заставочном ролике, дальше это практически нигде не будет заметно!), а также игра всегда тормозит при загрузке боевого режима и выходе из него. Изредка музыка в бою может вообще пропасть, не пугайтесь этого.

Уфф... С технической и социально-правовой оценками SoA мы закончили, теперь перейдем собственно к игре без ссылок на реалии российского игрового рынка.

Первый же ролик призван ознакомить геймеров с общей атмосферой игры, заинтересовать потенциальных покупателей. И это, конечно же, удается на славу. Пираты, полеты в воздухе, летающие острова, сокровища и древние храмы... авторам удалось соединить сразу несколько популярных "фишек" и сконструировать не просто оригинальный мир, но еще и нравящийся почти всем. Первая половина мира — это пираты, морская романтика, сокровища, сражения, abordaj, дежж добычи, пушки, тесаки... да одного этого хватило бы для создания игрового мира. Вторая — полеты, острова а-ля Лапута, ощущение полной свободы, наконец. Ну, а третья — половина — это, конечно же, классическая фэнтезийная JRPG с магией, древними храмами, наследием цивилизаций былого и спасением мира. Слегка забегая вперед, скажу, что самое первое впечатление верно, вряд ли вас в будущем ждут разочарования в этом плане.

Знаете, наверное, нехорошо рассказывать вам о чисто субъективных впечатлениях, но мне, как JRPG-шнику со стажем, постоянно казалось, что где-то я уже это видел. Тут вам и Time Stalkers, и Alundra 2, и Breath of Fire 4, и Vagrant Story, и даже Lunar. Сначала было непонятно, что же из этого всего следует, когда вдруг возникли ассоциации с Chrono Trigger / Chrono Cross. И тут я понял: авторы просто хотели создать игру, которая была бы максимально непохожа на наиболее популярные серии вроде Final Fantasy, Phantasy Star, Grandia и так далее. SoA была призвана стать идеальной JRPG, а скорее даже просто "другой JRPG", но не уступающей "обычным JRPG" по качеству. Фактически это есть "сеговский Chrono Cross", где вместо фичи "путешествия между мирами" была реализована фича "летающие острова" со всеми вытекающими отсюда последствиями. Все остальное крутится вокруг этой идеи.

Но давайте перейдем к сюжету, причем сразу замечу, что сюжет, мир и герои — это три разных характеристики игры, связанные лишь косвенно. Итак, главные герои — это парочка юных разнополых пиратов, а также некая наследница древних цивилизаций. Позже к ним присоединятся и другие приключения, однако именно эти три подростка и будут спасать мир на протяжении игры.



Однако, такие глобальные задачи перед вами поставят далеко не сразу, за что мы и дадим сценаристам первый пирожок. Сюжет развивается достаточно логично и вместе с тем не всегда предсказуемо, за что наша корзинка опустеет еще на один кулинарный шедевр. Если импульсивные подростки с радостью берутся за все, что им предложат, то старшие товарищи данных личностей значительно мудрее, особенно если это касается сохранности их шкуры. Впрочем, рассказывать о сюжете — дело неблагодарное, лучше попробую его похвалить.

Во-первых, наивность этой самой наследницы, если не ошибаюсь, Серебряной Цивилизации, демонстрируется слишком часто и абсолютно не к месту. Всяческие "ах, а что такое деньги?" умиляют вначале, но, простите, уже где-то через несколько часов после начала игры они неуместны, ведь девушка за это время должна была уже ознакомиться с данным миром. А даже если она и стеснялась спрашивать и копила вопросы в себе, то почему тогда в некоторых ситуациях проблем с пониманием нет? Господа, если ее сравнить с Еленой (Grandia 2, к ней мы еще не раз обратимся), если проследить за изменением жизненного кредо обеих, то у сценаристов стоит отнять все пирожки и отдать мне!). Во-вторых, абсолютно наивна и сама идея о разделении пиратов на "хороших" и "плохих". Знаете, она годится разве что для 10-летних детей славного советского прошлого... ведь нужно ни на секунду не задумываться о том, что в бою гибнут люди, что грабить исключительно военные корабли попросту неэтично (даже Робин Гуд нападал обычно на богатых, но не слишком-то хорошо вооруженных богатых!). Ну, что стоило обозвать Blue Rogues не воздушными пиратами, а, скажем, повстанца-



ми, борющимися с порабощенными их имперскими войсками? Да, конечно, в большинстве JRPG ляпы есть, да и вообще их нет разве что в реальной жизни, здесь просто получились нестандартные ляпы, которые уже поневоле начинаешь замечать. А это плохо, это расшатывает основу сюжета, который в общем-то очень даже неплох. На полкорзинки пирожков потянет, то есть SoA в этом плане вполне может сравниться с большинством игр от Square.

Самые большие бяки вылезают, когда... а, впрочем, главные герои — это и есть эти самые бяки. Знаете, менее симпатичных личностей я не видел в JRPG со времен... знаете, не могу даже сказать, были ли они вообще. Проблема и в дизайне: я понимаю, что это полигональное аниме (если это вообще можно отнести к аниме), но можно же было сделать героям физиономии посимпатичней. Проблема и в движении: полигонов выделено мало, а лицо... это один большой полигон, на котором меняется текстура, когда требуется сделать другое выражение лица. Это ужасно, ужасно, ужасно! И это еще не все, ведь еще проблема с озвучкой. Раньше я думал, что бывают 2 варианта диалогов: текстовые и озвученные. Но

есть еще и третий, где текстовые сообщения комментируются возгласами героев, и изредка — целыми словосочетаниями! Представьте себе, что на колонки телевизора выводится следующее:

— Hei!
— Hihi.
— Thank you!
— Yeah.
— Wow.
— Ah...
— Oh...
— Let's do it!

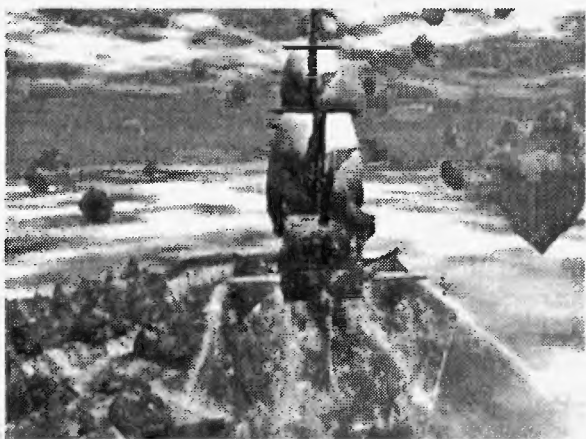
Йохохох, дорогие слушатели! К сожалению, трудно передать словами, как сильно это действует на нервы, как это отвлекает от диалогов, как это портит все впечатление от игры. Нет, конечно, можно отключить звук, но простите, так игры не локализируют. Американскую (европейскую) версию SoA можно по праву назвать англофицированной... скажем так, хорошо англофицированной. Достаю любимый компакт с Lunar 2: EBC и любовно поглаживаю... да, наконец-то, я понял, почему все так любят Working Designs.

Ладно, смотрим, что там у нас с системой боя. И тут разработчики приготовили некий сюрприз: к обычным JRPG-шным боям добавились и морские, то есть, тыфу, воздушные сражения между кораблями. Но об этом чуть позже. Основная система боя — пофазовая, схожая с тем, что мы видели в Phantasy Star и Lunar. Каждому герою назначаем какое-то действие... и фаза началась! В соответствии со своими характеристиками монстры и герои начнут бегать по полю боя и наносить удары. Интересная находка в плане визуализации этого процесса — герои атакуют не по очереди, а как бы сразу вместе. Но при этом только активный боец наносит реальный урон противни-

ку, остальные просто бестолково машут мечами (якобы промахиваются). Эта идея очень удачна и хорошо вписывается в общую концепцию современных псевдо-realtime-а-на-деле-turnbased систем боя, однако реализация ее в SoA очень хорошо описывается словом "бестолковая". Герои умеют бегать по полю боя, а также наносить 2 вида ударов: дальние и ближние. Но зачем им подбегать ко врагам для нанесения удара в упор, если дальние атаки абсолютно не отличаются по эффективности? Все передвижения почти не имеют смысла. "Почти" потому, что враг может нанести массовый удар по линии или по площади, но раз вы все равно никак не контролируете, кто куда бежит, то и предотвратите ничего не сможете.

Какие команды можно отдавать своим бойцам? Кроме знакомых всем Attack, Magic и Item, есть S. Move и Guard, а также нечто под названием Focus.

Идея заключается в том, что у вашей команды имеется общая линейка специальной энергии, которую можно использовать для выполнения S. Move (т.е. спецударов), а также магии. Эта энергия автоматически прибавляется в конце каждой фазы, однако ее накопление можно ускорить, если отдать кому-то из бойцов команду Focus. Предполагается, что можно использовать слабых бойцов для пополнения линейки, а сильных — для выполнения спецударов. Это достаточно разумно и на самом деле не слишком оригинально. А что у нас с магией? Тут все еще хитрее. Дело в том, что любое заклинание использует всегда 1 MP и какое-то количество SP (условно назовем это так). Так как восстано-



вление MP — дело весьма непростое, то их следует экономить (в отличие от Grandia 2, где всегда мана заканчивалась не раньше, чем вы увидите очередное место для сейва и отдыха). Игра дает и полезный совет: раз SP восстанавливают легко, то следует применять только самые сильные заклинания, что значительно экономит MP.

На деле выходит так, что магию имеет смысл применять разве что для лечения, да и то предпочтительнее вне боя. Проблема в том, что она "конкурирует" со спецприемами при распределении SP, а последние обычно несколько эффективнее (хотя и расходуют больше SP). Но и этого мало. Перейдем к рассмотрению типов местных предметов (Item). И здесь мы видим, что SoA использует все существующие наработки в этой области. Кроме одноразовых эквивалентов соответствующих видов магии (Sacri — Sacri Crystal), здесь есть еще и многообразные (Pyri — Pyri Box), которые теоретически ло-

маются после нескольких применений, но на практике работают достаточно долго. В подобных играх важно сохранить баланс между предметной и MP-шной магией. К примеру, в Beyond the Beyond (PSX) практически бесполезными оказывались предметы (как, впрочем, и в большинстве JRPG, где эта возможность внедрялась только для того "чтобы было"), в Grandia 2 баланс был значительно лучше, однако все испортила легкость пополнения запасов маны. Здесь проблема обратная: сложности с маной, а также то, что магия часто попадает к вам в виде предметов, а только потом уже выучивается героями, приводят к тому, что MP лучше сэкономить... на лечение между боями. И, наконец, самое главное — использование предметов не трогает SP! В реальном бою это очень важно, ведь слабым героям можно просто дать задание использовать какой-нибудь атакующий Box, а сильному достанется нужное количество SP для выполнения S.Move. Но это в том случае, если враг силен, а со слабыми стратегия точно такая же, как в Chrono Cross. Сначала атакуем всех "ручками-ножками", в данном случае — "мечами-бумерангами", а затем используем накопившиеся SP для выполнения спецприемов. Ура! Все повержено.

И это еще не все. Авторы придумали свою уникальную систему обучения магии. Итак, все заклинания делятся на 6 школ (по числу разноцветных лун). Чтобы получить доступ к нужной школе, следует обзавестись соответствующим лунным камнем (moon stone), которые даются сюжетно. Что с ним дальше делать? Камень можно "приликовать" к оружию героя, после чего оно имеет его "атрибут". К примеру, красный — цвет огня, зеленый — цвет деревьев (лечение) и т.п. Каждому оружию можно соответствовать один камень, но не эксклюзивно (т.е. один и тот же можно навесить на сразу всех членов команды), менять его можно не только в меню экипировки, но и во время боя кнопкой Y, что намного удобнее. Как учить заклинания? Дело в том, что после боя вам дается какое-то количество "магической экспы", используемой для прокачивания способности героев к тем школам магии, цвета которых были применены к вашему оружию. Соответственно, меняя цвета, вы выбираете, какую магию будете учить на сей раз. Да, еще и у каждого героя есть "родная" школа, к которой у него изначально якобы есть способности...

Логично? Вроде бы. На самом деле проблемы есть и здесь. Во-первых, всем вашим героям магическая экспа (для новичков: опыт) распределяется одинаково (если три разных цвета, то каждому прокачают именно эти три школы). И надежда на то, что "вот этот будет учить красную, а эта — зеленую" пропадает — все будут развиваться очень похоже. Во-вторых, внешне все эти разноцветные мечи и бумеранги выглядят не слишком эстетично. Гораздо приятнее было бы в случае изменения цвета лишь... ммм... камня на рукояти.

Уфф, и что же можно сказать о системе боя в целом? Несмотря на некоторые огрехи, она хороша и достаточно оригинальна. Вспомните ту же FF8 и вы поймете, что сеговские разработчики потрудились на славу. Есть здесь и еще одно отличие от FF-подобных игр: вы вполне можете умереть! Да-да, уровень сложности далек от нулевого, но и не слишком мучает геймеров, он попросту идеален для JRPG. Пусть вас не отбрасывают раз за разом к последнему сейву, но по крайней мере вы знаете, что нельзя расслабляться даже в обычном бою. И уж совсем симпатично выглядит то, что после гибели в бою с боссом вам автоматически предлагают переиграть битву, не заморачиваясь с загрузкой сейвов.

Skies of Arcadia

Начало на стр. 5

И все было бы хорошо, если бы не внешняя составляющая боев. И здесь SoA несколько проигрывает не только Grandia 2. Герои невнятно выглядят при любом положении камеры, как, впрочем, и весь бой. И ведь, что странно, по отдельности монстры, магия и герои не так уж и плохи, но все вместе почему-то не смотрится. И дело не в CG-магии Grandia 2, просто здесь бои могут наскучить, а в десятке других JRPG — нет. Если бы чуть-чуть переработать дизайн магии (а ведь есть и кое-что симпатичное), подругому подвесить камеру, движения бойцов хоть чуть-чуть подчинить логике, то получилась бы конфетка. Однако, дизайнеры поработали кое-где и на славу — при создании моделей монстров, а в особенности — боссов. Такое ощущение, что в этом случае авторы Grandia 2 знали КАК делать, а SoA — ЧТО делать. И в результате монстрики получились не слишком крупными, но зато очень даже реалистичными, симпатичными и разнообразными. Отлично. Минус — почти все боссы не объясняются сюжетно, они просто появляются в конце каждого условного "уровня".

Время рассказать о самой что ни на есть фирменной фишке игры, то есть о боях между кораблями. В общем, они похожи на стандартные поединки. Есть энергия (корабика), бой поделен на фазы, где вы каждому из героев отдаете приказ. Есть линейка SP, наконец. Можно применять и магию (не всю и не сразу). Но могу вас заверить, что сходство это достаточно условное.

Итак, перед каждой фазой вы видите два поля с клеточками, похожие на... морской бой.) Если героев

трое, то и поле будет 3х3, причем по вертикали идут герои, а по горизонтали — промежуточные фазы. И вы, и ваш противник назначают на каждую такую подфазу действие одного из героев, после чего и начинается собственно бой с красивейшими маневрами кораблей, перемежаемыми стрельбой из пушек. Выглядит это просто незабываемо, но давайте перейдем к грубой прозе. Во-первых, каждая из подфаз характеризуется какими-то бонусами вам либо вашему противнику. Например, в какой-то момент вы можете выйти на удобную позицию для бортового залпа (что усилит повреждения), иногда — для выстрела носовым орудием (главное!), аналогичные бонусы бывают и у противника. Соответственно, нужно грамотно распределять действия по подфазам, концентрируя огонь в выгодные для себя моменты и уходя в защиту в обратном случае. Не забывайте выполнять и фокусировку, здесь она значительно пополняет линейку SP и нужна практически всегда. Следующее интереснейшее нововведение — возможность влиять на распределение выгодных или невыгодных позиций. Если второе поле ("прогноз на следующую фазу") мигает, то экипаж после перестрелки будет обсуждать тактику маневрирования, а вам предстоит принять решение, причем правильный вариант не всегда очевиден. Окажетесь правы — все у вас получится. Маневрирование чрезвычайно важно и потому, что ваше основное оружие находится на носу, для выстрела нужно подойти к противнику строго сзади, а это не всегда легко. В сюжетных битвах выстрел из Harpoon Cannon (Moon Stone Cannon) часто уничтожает



противника сразу, в несюжетных — наносит значительные повреждения. Но так как выйти на нужную позицию не так-то просто, то баланса это чудо-оружие не нарушает. Баланс нарушает другое — возможность бесконтрольного лечения. Мало того, что в порту можно закупить огромное количество repair kit'ов, но есть еще и лечебная магия, которая великолепно действует и на корабль. Противник же о таких возможностях и не подозревает, так что битва сводится к долбежке друг друга из орудий с постоянным и грамотным (т.е. вовремя!) лечением себя до тех пор, пока враг не пойдет "ко дну". Хотя это можно сказать о любой системе боя в JRPG, так что не будем излишне придирчивыми и скажем, что бой между кораблями в SoA реализован просто великолепно. Может быть, потом где-то он будет улучшен, но пока нам просто не с чем сравнивать.

Все, с основной частью закончили, перейдем к качеству графики, то есть к достаточно спорной характеристике игры. Во-первых, все сюжетные видеоролики сделаны на движке, причем модели героев в них несколько не такие, как в диалогах, а претензии к качеству (см. выше) относятся, прежде всего, к последнему случаю. Интересно, что портреты героев в менюшках значительно приятнее своих полигональных вариантов. Ну что стоило разработчикам использовать портреты и в диалогах, рядом с текстом? Недовольство вызывает и то, что второстепенные персонажи зачастую симпатичнее главных. Девушки-продавщицы, всегдагда таверн, просто мирные жители двигаются и разговаривают намного реалистичнее и красивее, чем Vyse и Aika. Хотя, конечно, бывает и наоборот. Во-вторых, в игре вообще все полностью трехмерно (GC если и применяется, то крайне редко), что также вызывает некоторые шероховатости. Нехватка полигонов заметна, причем проблема явно заключает-

ся не только в возможностях приставки, Dreamcast способна и на большее (хотя и не слишком). Однако, наибольшие претензии имеются опять к дизайну. Такое ощущение, что игру делали две группы людей: с хорошим вкусом и с плохим, равно как и две группы программистов: опытные и не очень. Местами игра выглядит просто замечательно, кое-где все портит малое количество полигонов, а кое-где — раздражает абсолютно негармоничный вид лабиринта, города или здания. Эх, где же вы, оды архитектурным стилям Grandia 2, здесь ни о чем подобном даже заикаться нельзя... ну разве что иногда. Да-да, изредка происходит чудо, и мы наслаждаемся видами древнего храма, бродим по улицам симпатичной деревушки, садимся местного чокобо и изучаем растительность джунглей. И все это выглядит симпатичнее, чем не слишком сложные полигональные модели городов в Grandia 2! Но почти все "чудеса" отведены на корабли, именно ими занимались талантливые дизайнеры, оставив все остальное второй группе и лишь изредка поправляя их работу. То же самое касается и технической стороны дела. Наряду с великолепно смоделированной водой, реалистичными потоками лавы, завораживающими полетами и артиллерийским огнем кораблей имеются и откровенные ляпы и огрехи. Тут вам и круги в виде шестиугольников, и трехполигональные руки, и спичечные коробки домов, что было бы уместно только на 32-битной приставке.

А что они сделали с бедной принципой? Это же ужасно, такого выгнущего персонажа просто превратили в кучку кубиков с никогда не открывающимися глазами (это было бы уместно в анимешном ролике, но в 3D выглядит просто ужасно). В игре есть симпатичные девушки, но исключительно среди мирных жителей. Это нормально?

Все, что касается звуков и речи в английской версии игры, заслужива-

ет описания разве что с помощью нецензурной лексики. Вместо рассуждений о том, подходят или нет голоса персонажам, приходится констатировать: локализаторам катастрофически не хватало времени, и они вставили в игру только то, что успели сделать за отведенный срок. Увы.

С музыкой дело обстоит значительно лучше, мелодии в SoA — одни из лучших среди тех, что я слышал за последнее время. Стиль типичен для JRPG, добавлены лишь какие-то морские мотивы, все это идеально подходит как для создания атмосферы, так и для того, чтобы не мешать игроку. Однако, хоть в Grandia 2 музыка сама по себе несколько хуже, чем здесь, там она лучше используется, точнее соответствует моменту. Но это ни в коем случае нельзя считать таким уж серьезным недостатком. Разумеется, никаких песен здесь нет.

Еще нужно отметить, что SoA активно использует возможности VMU. И дело не только в минииграх, которые я, если честно, так и не опробовал. Девушка Fina вооружена неким... назовем это местным покемоном. Покупать новые его версии в магазинах, разумеется, нельзя. Как же апгрейдить характеристики? Все очень просто — этот покемон питается мельчайшими осколками лунных камней, которые встречаются по всему миру. При приближении к ним существо начинает пищать через VMU и выводит картинку "ХОЧУ КУШАТЬ!". Путем научного тыка кнопкой A следует найти искомую еду и скормить ее прожорливому существу. Мне такая идея понравилась.

Подведем итог. SoA, конечно же, нельзя назвать плохой игрой. Просто она могла быть значительно лучше, однако мы получили то, что получили. Кроме всего вышеперечисленного, портят игру две вещи: Random Encounters (все-таки, эта система уже устарела) и сильный уклон в сторону американского подхода к анимационным фильмам. Отмечу, что мир игры слишком мал, душа просто просит еще несколько городов!

Зато плюсом можно назвать то, что SoA — это все же классическая JRPG без скидок на любителей "просто нажимать кнопку X". Здесь есть и логические загадки, и какой-то вызов со стороны монстров, и дополнительные квесты, и полная свобода передвижения. Так что играть в SoA не просто можно, а даже нужно. Простота последних FF и G2 просто-таки развращает.

Wren

wren@prepodov.net

Материал предоставлен сайтом
<http://www.pristavki.com/>



D (The D)

Платформа: PlayStation

Жанр: квест.

Разработчик: Rozner Labs.

Издатель: Acclaim.

Квесты, вне сомнения, являются одним из самых популярных жанров как на PC, так и на приставках. В такой игре вы находитесь как бы в центре происходящих событий — в самом начале вам показывают вступительную видеосценку, где вы знакомитесь с сюжетом, а затем вы взаимодействуете с другими персонажами, собираете предметы, решаете головоломки и таким образом приближаетесь к финалу. Впрочем, давайте отвлечемся от пространственных рассуждений на тему квестов и поговорим об одной из представительниц этого увлекательного жанра, три диска с которой мне удалось недавно заполучить.

Отцы и дети, или Рассказ о сумасшедшем ученом

Итак, Лос-Анджелес, конец прошлого столетия. А начинается все довольно ordinarily — в одной из местных частных клиник со звучным названием D один известный ученый и хозяин вышеупомянутого лечебного заведения страдает серьезным психическим расстройством — раздвоением личности. В один прекрасный летний день одержимый темной половиной своего сознания доктор, вооружившись пистолетом, перестрелял всех своих пациентов и работающий на него персонал, а затем позвонил своей дочери Лоре и попросил ее срочно приехать. Бросив все дела, девушка



направляется в клинику отца и застаёт там весьма невеселую картину: у входа и в приемном лежат окровавленные трупы — мертвые сотрудники клиники и больные, которые лечились здесь.

Лора проходит дальше и видит зеркало — она дотрагивается до него, и от пальца по зеркалу расходятся круги — совсем как в "Матрице", когда Нео также прикоснулся к зеркалу и стал переходить в реальный мир ("А что есть реальность, Нео?"). Что касается нашей героини, то она очутилась не на огромном поле в собственной криованне, а в старинном замке — вот с этого момента и начинается игра, по ходу которой вам предстоит отыскать отца Лоры и освободить его из плена безумия.

В процессе поисков

Геймплей D вполне обычен для игр квестового направления — в основном вам придется заниматься поиском разнообразных предметов и решением незамысловатых головоломок: нашли в камине ключ — открыли им

дверь — прошли в комнату, вставили книгу на полку — открыли секретный проход и так далее. Если совсем запутались, можете заглянуть в пудреницу, которая находится при вас с самого начала игры и получить подсказку, но помните, использовать ее вы можете всего три раза, далее уже придется решать все головоломки самостоятельно или же дожидаться следующего номера "Виртуальных Радостей", в котором будет опубликовано прохождение этой замечательной игры.

Кроме пудреницы, в вашем инвентаре будут присутствовать часы, показывающие время, — всю D вам нужно пройти за два часа. В игре отсутствует возможность сохранения, и если не успеете пройти ее до конца за отведенное время, придется начинать все с самого начала.

В жанровом отношении D можно охарактеризовать только как квест — до survival horror'a, увы, эта игрушка не дотягивает, поскольку в ней, несмотря на довольно напряженную атмосферу, вообще нет врагов. Однако, отсут-

ствие неприятелей компенсируется тем, что в игре полно других опасностей, которые подстерегают вас, — шипы, катящиеся камни и прочее.

Управление

Теперь замолвим несколько слов об управлении, а его никак нельзя назвать слишком сложным: кнопки d-pad отвечают за передвижение персонажа, R1 — вызов экрана инвентаря, возврат в игру — кнопка X. Выбор предмета осуществляется с помощью кнопок L1/R1, затем, чтобы использовать нужную вещь, нажмите "круг". Также с помощью этой кнопки вы можете открывать двери, шкафы, брать предметы и т.д.

Смотрим и слушаем

Графическая сторона D выглядит совсем неплохо — FMV-ролики, которые показываются по ходу игрового действия, также сделаны просто замечательно.

Звуковая составляющая не вызывает нареканий — великолепно записаны звуки и музыкальное сопровождение: тревожная музыка эффектно нагнетает обстановку и держит игрока в постоянном напряжении на протяжении игры.

Умозаключения и выводы

Действительно, у Acclaim получился довольно интересный квест с неплохой, хотя и вполне обычной, фабулой, незамысловатыми головоломками, напряженной атмосферой и хорошей графикой.

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru



DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER

Вечно молодой

Игра: Delta Force: Task Force Dagger
Жанр: тактический экшен
Разработчик: NovaLogic
Издатель: NovaLogic/Zombie Studios
Сайт издателя/разработчика: www.novalogic.com,
а также www.zombie.com
Системные требования: Pentium II 400 MHz; 128 MB of RAM;
3D accelerator video card 8 MB; DirectX 8.1; 8x CD-ROM drive;
600 MB свободного места на диске
Операционные системы: Windows 98/Me/2000/XP
Мультиплеер: Internet, Lan, Novaworld

Четвертая часть знаменитой серии Delta Force появилась на прилавках магазинов. Этот "свежий" продукт, который достали из холодильника, расположенного в стенах NovaLogic, не вызвал особого ажиотажа. Но если быть совсем точным, то новый проект создавался также и в стенах Zombie Studios. Если честно, то не знаю, каким образом они поделили холодильник, но ясно одно: появилась Delta Force: Task Force Dagger.

Ввиду долгого пребывания в морозильной камере неисчерпаемая идея борьбы против всемирного зла оказалась для нового проекта весьма актуальной. Не изменив своему принципу — создание игр, основывающихся на правдивых фактах, — компания NovaLogic предлагает прочувствовать колорит азиатских стран на собственной шкуре. Игроку предстоит побывать на территории современного Афганистана в качестве одного из десяти бойцов, входящих в войска специального назначения из разных стран. Представленная публика — самая что ни на есть разношерстная: SFOD-Delta, 2/75th RANGER, SEAL Team 6, SFOD-SF Viper Team ("зеленые береты"), CIA Special Operations, британский SAS 22 Regiment, австралийский SASR, канадский JTF-2, Marines Force Recon и USAF CSAR (парашютисты). Цели, разумеется, и ежу понятны. Кроме лихорадочного истребления врагов всего человечества, необходимо уничтожить местный незаконный аэропорт, раздолбать ракетные установки и много чего еще. Также в обязанности солдата входят освобождение заложников, обстрел колонны и другие не менее известные всему игровому миру задания для такого жанра игр. Немаловажно запастись терпением, ведь переигрывать одну и ту же миссию придется несколько раз.

Один в поле воин

После определения класса солдата, выбора оружия и локации можно смело двинуться в неравный бой. Десантировавшись с вертолета в некий отдаленный уголок Афганистана, в срочном порядке принимаемся за истребление заклятых врагов. Приготовили их как раз вовремя, даже остыть еще не успели!). Следуя к нужной точке на карте, стараемся не засветиться, перерезая глотки зазевавшимся арабам. Добравшись благополучно до указанного пункта, ползем к следующему, и так далее. Стоит напомнить, что вы в состоянии значительно преобразить и видоизменить план ваших действий, обозначив "контрольные" точки на карте.

Примечателен тот факт, что все три части Delta Force NovaLogic выпустила самостоятельно, эта контора является разработчиком и издателем собственной продукции. В издательстве же Delta Force: Task Force Dagger приняла участие Zombie Studios. Что заставило компанию прибегнуть к ее помощи? По словам продюсера NovaLogic, такое решение вызвано тем, что у Zombie значительные знания в создании игр на тему боевых действий в горячих

точках нашей планеты. Разработка Special Ops позволила этой конторе выделиться из тени многочисленных компаний. Она также работала над Rainbow 6: Covert Ops и Escape from Alcatraz, участвовала в создании миссий для DF: Task Force Dagger и стала консультантом в военных делах. Такое сотрудничество принесло положительные плоды. Заметно пополнился боекомплект игрока, в распоряжении которого имеется 30 видов оружия, из них 17 не были задействованы в предыдущих частях серии. Все они отлично прорисованы и их физические характеристики также изменились в лучшую сторону. Не секрет, что в LW оружие не было столь реалистично представлено в игре, как сейчас в Task Force Dagger. Это, несомненно, привлечет покупателя. Продолжая говорить о физике в игре, стоило бы заметить, что солдат все также резво скачет по бескрайней пустыне, при этом не испытывая никакой усталости от дальних странствий. Солдат, кроме безудержного бега и ходьбы на цыпочках, вполне в состоянии проползти километры на собственном брюхе не во вред своему "здоровью". Однако прицельность из такого положения, например, в летящий вертолет он не сумеет.

Называя точную цифру миссий — 25, — меня терзают смутные сомнения: хватит ли у вас желания истреблять в большом количестве глупых боевиков, мозги которых превратились в пустынный песок. Хотя не только открытые пространства, заполненные бесчисленными боевиками, будут предоставлены для прохождения, и в бункерах их будет предостаточно. С одной стороны, это, казалось бы, хорошо: дефицита в оружии не придется испытывать, но как плохо с другой стороны, когда понимаешь, что эти боты не способны на какие-либо маневры, а лишь бегают от точки к точке и ведут беспорядочный огонь. Как бы хотелось сразиться не с безмозглым стадом баранов, а с умным и способным на хитроумные действия AI. Но, видимо, интеллект самих разработчиков недалеко ушел, что же тогда говорить об искусственном, который они создают или же вовсе не создают, а оставляют его в самой древнейшей форме.

А если учесть, что боты остались верными себе и продолжают с удивительной меткостью стрелять в вас, находясь чуть ли не за километр (виртуальный), становится вполне понятно, что подобную кар-

тину доведется наблюдать частенько, что, безусловно, сильно раздражает и заставляет забыть эту игру, как жуткий ночной кошмар. Но, преодолев это желание, я все же с диким упорством продолжал дерзко издеваться над своими и без этого расшатанными нервами лишь для того, чтобы узнать что-то новое. Но можете даже и не надеяться, что разработчики припасли для нас что-либо свежее. Однозначно, фантазия у этих людей испарилась вместе с ушедшей славой.

Продолжая тему "кто в мире Delta Force тупее всех", хотелось бы заметить одну значительную особенность боевиков. Большинство из них имеют лишь знаменитый и незаменимый для террористов всех национальностей автомат Калашникова, который, заметьте, не оснащен оптическим прицелом. Но все же в руках у террористов появляются также снайперские винтовки, однако о наличии у них оптического прицела боты и не подозревают. Действенным и весьма полезным окажется автомат M4. Нельзя не сказать, что смерть моджахедов наступает в результате успешного и прицельного выстрела в пятку. Играющие в предыдущие игры из этой серии поймут, что система повреждений не претерпела никаких изменений, и мало того, остались такие глюки, вроде выстрела в пистолет, в результате чего боевик "теряет сознание". Видимо, не переносит потери "друга").

Зачистки храбрый солдат проводит в полном одиночестве, не включая, конечно же, лишенных здравого ума боевиков. Лишь в двух мис-

сиях, если не ошибаюсь, у вас будет незначительная огневая поддержка среди солдат из вашей группы. NPC по-прежнему продолжает исправно выполнять свою роль постаментов. Большинство миссий выполняются в темное время суток, ввиду чего необходим прибор ночного видения. Но все эти приборы особенно меня раздражают, после них в глазах рябит целые сутки. На мой взгляд, это самое неудачное исполнение приборов во всех шутерах. Стоит также напомнить, что в рюкзачок бравого борца против всемирного терроризма вмещается бинокль, устройство наведения воздушной атаки на предполагаемую цель и детонатор. Существует интересная возможность наблюдать за происходящими событиями со спутника. Этот самый агрегат постоянно кружит неподалеку от вас таким образом, что можно, зафиксировав его положение при помощи определенных клавиш на дополнительной клавиатуре, рассмотреть местность в 32-кратном увеличении. Эта штука может оказаться полезной, однако в управлении она очень капризна.

Разнообразные по своим заданиям миссии приведут вас на хорошо охраняемую военную авиабазу. Но не надейтесь покорить синее небо, сидя за штурвалом истребителя. Все эти транспортные средства являются лишь украшением интерьера мира Delta Force. Кстати, если уж я упомянул о небе, то хотелось бы сказать следующее: оно, как и прежде, не радует глаз человеческий, хотя это не столь жизненно важно для геймера. Оно динамично, к слову, способно изменяться, облака свободно парят по дуновению ветра.

В финальной же операции доведется путешествовать по запутанному бункеру. И я даже не знаю, хотя и догадываюсь, зачем разработчики придумали следующее: некоторые боевики вопреки своему призванию "убивать всех "неверных" складывают свое оружие, увидев ваше "видимое" несуществующее превосходство. После чего с не меньшим хладнокровием можно перерезать им глотки.

Мультиплеер в Delta Force: Task Force Dagger представлен следующими режимами многопользовательской игры: NovaWorld, Internet и LAN. Кроме привычных сетевых баталий Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, в игре имеются также (Team) King of the Hill,

Search and Destroy, Attack and Defend и Team Flagball.

Всегда готов

Несмотря на все улучшения, проведенные конторой, по ее словам, в оптимизации движка DF: Land Warrior, он своей тормознутости не лишился. Случаются и неприятные глюки в игре.

Вам представится возможность помочить ноги в местной водичке, не представляющей собой чего-то революционного. Несмотря на убожество исполнения водной глади, она способна, хоть и корявым образом, но все же отражать облака. Выстрелы в оную опять-таки заставляют задуматься и переосмыслить положение дел у "новалождцев". Похоже, о пиксельных шейдерах они и не мечтают.

Тени отдельных предметов (елка, кустик, снайперская вышка и т.п.) реализованы вполне добротно, пускай даже и имеются кое-какие незначительные противоречия. Но только не тень от модели солдата — сразу становится ясно, что разработчик пожадничал полигонов, и это значительно отразилось на эстетической части игры.

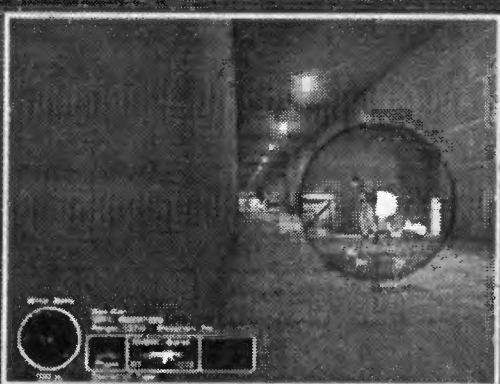
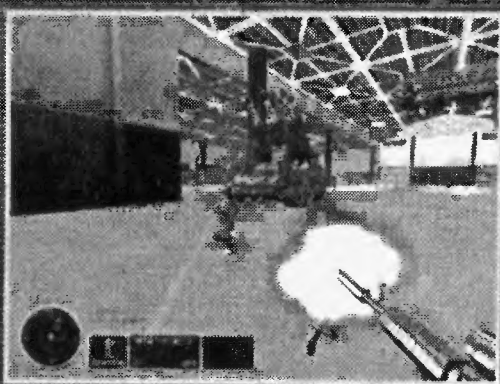
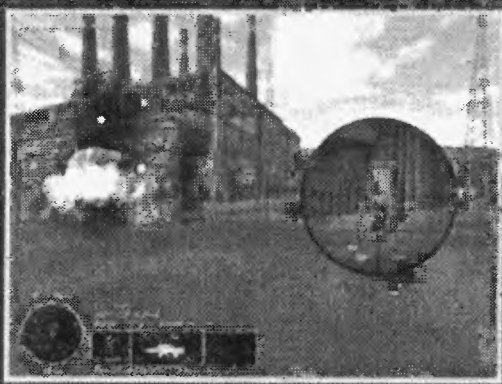
Гильзы от пуль в ту же секунду исчезают, малюсенькие стусики крови напоминают убогие квадратики. Стекла хоть и сыплются вдребезги, но выглядят это неубедительно, а тем более никаких осколков на земле не наблюдается. Лишь трупы мо-золят вам глаза. И они же вдобавок ко всему "утопают" в песке.

С реализацией звука у разработчиков проблемы остались, и, видимо, они их не собираются решать. По-прежнему невозможно определить, с какой стороны ведется стрельба. Из-за этого вы, пытаясь определить, какая же все-таки сволочь в вас стреляет, крутитесь вокруг своей оси и... внезапно для себя отправляетесь в лучший из миров, при этом не забыв лягнуть на прощанье несколько бестолковых слов. Действительно, очень жаль.

Вот где постарались разработчики, так это аниме. Словно перед тобой длится нон-стопом один из многочисленных голливудских блокбастеров, где сцена мордобоя является неотъемлемым атрибутом картины. В разных ситуациях враги отправляются в иной мир по-разному. В некоторых случаях они хватаются за место, куда угодила пуля, при этом выкрикивая предсмертные реплики с характерным для них акцентом. Но чего не хватает Delta Force: Task Force Dagger — так это динамичности. Хотя какая может быть динамичность в тактическом шутере, ведь это не пустая аркада, а игра, жанр которой имеет внушительный возраст.

Путешествуя по бескрайней пустыне в окружении гор и привлекающих елок, которые после взрыва разлетаются на мелкие щепки, очень полезной окажется незначительная фишка. Нажав клавишу ScrollLock (по умолчанию), солдат все время будет двигаться вперед — очень удобно, принимая во внимание тот факт, что большие расстояния придется пересекать пешком. Это немного освобождает игрока от необходимости держать все время нажатой клавишу forward.

Окончание на стр. 24



Чудеса продолжают

Название в оригинале: Age of Wonder 2: The Wizard's Throne.
Жанр: Turn-Based Strategy.
Разработчик/Издатель: Triumph Studios/Take 2 Interactive.
Системные требования: Pentium-II 300 Mhz, 64 Mb RAM, 16 Mb VideoCard, Sound Blaster 16 Compatible Sound Card, 600 Mb Free Disk Space.

Обычно лето — это время, когда новых хороших игр днем с огнем не сыщешь. Но этим летом что-то поменялось в головах разработчиков и издателей — хитовые проекты просто валяются на наши головы, только успевай играть. Одним из таких явлений является и пошаговая стратегия в фэнтези-мире — Age of Wonder 2: The Wizard's Throne.



Первая часть игры прошла мимо внимания игроков — как раз тогда все играли в Heroes III. Вот новую игру и не заметили, а вещь, как позже оказалось, была очень стоящая (впоследствии мы с друзьями поиграли в нее порядком). Выход продолжения опять практически совпал с очередными Героями, но теперь уже многие знали, что игра заслуживает внимания — и она это внимание получила.

Итак, что же мы имеем. Первое впечатление об игре формируется не в последнюю очередь за счет вступительного видеоролика, а он сделан на очень высоком уровне. Дирижабль, драконы, люди — все выглядит достаточно реально и заслуживает поощрения. Но вот мультик закончился, и начинается собственно игра. Age of Wonder 2: The Wizard's Throne относится к жанру пошаговых стратегий. В игре вы можете играть либо кампанию — за Мерлина, перед которым стоит непростая задача — "восстановить Век Чудес", либо на отдельной карте. Естественно, присутствует возможность играть по Интернету и друг с другом на одном компьютере. Выбирайте что-нибудь — и вперед, к подвигам!

С чего начинается действие в игре? С того, что вам надо выбрать себе расу и создать героя, который является вашим воплощением в мире игры. Рас, как и в первой части, двенадцать. Причем рас непохожих. У каждой свой набор юнитов, о которых разговор пойдет ниже. Тактика и стратегия игры за каждую расу тоже свои — бездумно перенести проверенные за одну расу хитрости при игре за другую не всегда получится. Определившись с расовыми предпочтениями, настала пора создать себя. Здесь есть два пути: можно взять героя, предлагаемого компьютером по умолчанию, либо создать своего героя самому. Естественно, предпочтительнее второе (ну откуда "искусственному идиоту" знать, что нам нужно?). И вот тут пришла пора бросить первый камешек в огород второй части игры. В первой части генерация персонажа была выше всяких похвал — можно было настроить практически все, теперь же мы таковой возможности лишены по причине разделения героев на два вида — главный герой (он у вас один) и все остальные. Для

главного героя вы можете определиться со школой магии и дать ему одно или несколько спецсвойств. Правда, для того чтобы их было несколько, придется взять и отрицательных свойств, но и их можно выбрать с умом. Свойств не очень много, но достаточно — можно ускорить исследование и уменьшить цену на заклинания, увеличить количество опыта за убитых врагов, уменьшить стоимость кастования заклинаний и т.д. и т.п. Выбрав себе главного героя и расу, пришла пора перейти непосредственно к тому, ради чего мы и запустили этот диск — к игре.

Игра начинается с того, что ваш герой спускается с небес в главный город государства, которым вам и предназначено управлять. По срав-

можно также найти некоторое (прямо скажем, небольшое) количество валяющихся бесхозно на карте. Также есть определенные здания, захватив которые, вы увеличите приход одного из двух ресурсов в ход.

Но вот ресурсы найдены, время также наличествует. Пришла пора развить свой город до непомерных высот. Здания в городах, как уже упоминалось, разные. Некоторые открывают доступ к новым, более мощным, юнитам. Другие ускоряют производство или дают игроку определенные возможности (например, построив верфь, вы сможете впоследствии строить корабли в городе, что позволит передвигаться по морю). Есть также Храмы четырех видов: Войны, Природы, Порядка и Магии. Построив один из этих Храмов (при этом действует правило "один город — один Храм"), вы получаете некоторое расположение со стороны соответствующего Духа (или Бога — кому как удобнее). Дух этот будет периодически давать вам всяческие задания, выполнив которые, получите какой-нибудь приз (уровень героя, золото, артефакт — всего и не упомнишь). За невыполнение Дух может разобидеться и пообещать отдать приз сопернику. Так что думайте хорошенько, прежде чем строить Храм — готовы ли вы носиться по карте, выполняя все прихоти неуравновешенного высшего существа? Также никто не запрещает, владея несколькими городами, построить в каждом по Храму для разных сверхсущностей. Тогда все будут иногда давать вам задания. Наград, конечно, будет больше, но и времени вы потеряете немало. А еще интересно почитать сообщения от этих Духов (Дух Войны, например, как бы хорошо вы ни воевали, все равно будет ругаться всякими нехорошими словами).



нению с первой частью управление своей империей изменилось в лучшую сторону. Итак, у вас есть город (города), где можно производить войска и строить разнообразные здания (ранее можно было только исследовать и строить войска). Зданий для города хватает. Естественно, так как главное в игре обычно победить всех своих противников, первоочередное внимание стоит обращать на "военные" здания, но и об остальных забывать не советуем.

В отличие от большинства игр аналогичного характера, в Age of Wonder 2: The Wizard's Throne практически отсутствует разнообразие ресурсов (но это вовсе не значит, что игра становится хуже).

Собственно, ресурсов как таковых всего два — золото и магические кристаллы. Золото необходимо для постройки зданий, найма героев и нейтральных отрядов (а также для успешной дипломатии). А магические кристаллы расходуются на исследование новых заклинаний. Но даже если у вас достаточно золота или кристаллов, это вовсе не означает, что удастся построить здание или исследовать заклинание в кратчайший срок, придется затратить некоторое количество времени, которое тем больше, чем дороже здание или заклинание (а на скорость постройки зданий влияет также размер города).

Где же достать ресурсы? Все просто и понятно. Часть вам приносят города, которые вы контролируете,

Но вот вы построили в городе армию и собрались пойти "начистить чайник" ближайшим монстрам. Вас ждет бой, причем этот компонент в игре сделан просто на выдающемся уровне. Вы можете выбрать между двумя альтернативами: руководить боем на тактической карте местности либо произвести авторасчет. Выбор за вами, но учтите, что умелое маневрирование своими войсками на тактической карте может принести вам победу в казалось бы безнадежной ситуации. А на тактической карте практически всегда присутствует рельеф, который отыгрывает значительную роль в сражении. Пользуйтесь всем этим умело, и Виктория будет ваша.

На одном из первых мест в игре стоит магия. Школ магии в игре семь: Жизни, Смерти, Огня, Воды, Воздуха, Природы и Космоса. Каждая школа имеет свой набор заклинаний, которых в игре просто умопомрачительное количество. Причем все заклинания можно разделить на три группы по месту действия: одни действуют только в процессе сражения на тактической карте, другие — только на глобальной, а третьи заменены своим универсализмом (хотя по эффективности обычно уступают первым и вторым). Удачное применение заклинания в бою может кардинально переменить положение сторон. Иногда только благодаря заклинанию вы сможете выпутаться из опасной ситуации, так что не забрасывайте эту область "хозяйственной деятельности". Дело в том, что заклинания не с неба (в отличие от главного героя) падают. Для того чтобы получить возможность применять какое-либо из заклинаний, вам придется сначала его исследовать. Это потребует магических кристаллов и времени, после чего заклинание поступит в полное ваше распоряжение. Но для того чтобы его скастовать, необходимо достаточное количество маны. А маны много никогда не бывает, так как на заклинания она расходуется, а потом надо еще восстанавливать свои запасы. Так что подумайте, прежде чем кинуть во врага fireball.

Естественно, что эффекты заклинаний не ограничиваются только боевыми. Магия дает вам практически неограниченные возможности. Можно кинуть во врагов чем-либо ударным, можно изменить рельеф карты, а можно и вызвать какое-либо существо (и даже героя) для помощи в вашем нелегком деле. Правда, вызванные существа зачастую требуют магической поддержки, величина которой зависит от "крутости" существа.

Но поддержки требуют не только вызванные вами существа, но и "построенные" в городах, на что, правда, расходуется золото. Без существ воевать очень сложно (если не сказать невозможно — это вам не первая часть игры, где один герой, бывало, закатывал огромные армии). В отряде может быть до восьми существ/героев. В отличие от Heroes III, здесь каждое ваше существо — отдельная личность. И вы не будете ходить с пачкой в 100-200 вампиров — придется взять одного-двух. Зато и возможности существ значительно лучше, чем в других играх. Очень многие умеют делать нечто уникальное — например, те же вампиры (как и некоторые другие виды юни-

тов) могут переманить войска противника на свою сторону, причем если те выживут после боя, то присоединятся к вашей армии (!). Так что вовсе не обязательно, что армия из более мощных существ уничтожит более слабую. Все зависит от удачного сочетания свойств воинов.

Естественно, что куда мы не делись от экспы. Она в игре присутствует. Более того, каждый юнит имеет свои собственные показатели опыта и при достижении определенного количества его получает уровень (которых, правда, для юнитов всего три), улучшая некоторые свои характеристики. А вот уровень опыта героев практически не ограничен. Правда, процесс перехода с уровня на уровень для героев очень сильно упрощен по сравнению с первой частью, что плохо. Вам всего лишь предложат выбрать между одним из трех предлагаемых свойств (прямо Heroes IV какие-то), среди которых нужного вам может и не оказаться, а значит — не судьба. Так что тут разработчики слишком упростили игру.

Конечно, вам придется не только воевать в поле, но и штурмовать замки. Для взятия замка нужно либо перебраться через стены (многие существа умеют это делать), либо эти стены разрушить. Но при этом защитники вовсе не будут спокойно стоять и смотреть на все усилия ваших войск. Вас будут обстреливать всеми доступными способами, пытаться уничтожить магией и т.д. и т.п. Так что без должной подготовки крепости лучше не штурмовать — чревато нежелательными последствиями. Зато уж если город будет взят, ваша империя значительно усилится. После чего можно будет сделать выбор: разрушить его, ограбить или попытаться выселить живущие там существа и заселить город представителями дружелюбной расы (при этом отношение населяющей город расы к вам значительно ухудшится). Можно также оставить все как есть, но если город заселен недружелюбной расой, то там может вспыхнуть восстание. Вы правитель — вам и решать.

Основные нюансы игры мы обсудили, поговорим о сопутствующих. Звук и музыка в Age of Wonder 2: The Wizard's Throne сделаны на уровне — лучше некуда. Музыка абсолютно ненавязчива и красива, всем советуем послушать. Графика очень хороша. Игра сделана на новом графическом движке. Нельзя сказать, что модели существ состоят из тысяч полигонов, лучше вообще не пользоваться имеющейся в игре возможностью zoom (чтобы не разочароваться), но анимация действий вполне компенсирует все недостатки. Заклинания также прорисованы очень красиво — в общем и целом, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Подведем итоги. Мы имеем перед собой прекрасно сделанную игру, с хорошим оформлением и потрясающим геймплеем. Несмотря на некоторые недостатки, Age of Wonders 2 ничуть не уступает тем же Heroes IV, а в чем-то даже их превосходит. Так что все бегом в магазин за покупкой (игра занимает всего один диск), так как этот диск стоит потраченных на него денег.

Morgul
Morgul77@tut.by



Заведи железного друга

Название игры: Mechwarrior 4: Vengeance / Mechwarrior 4: Black Knight
Жанр: симулятор боевого робота
Издатель: Microsoft
Системные требования: Windows 95 и выше, Pentium 233, 64MB RAM, SVGA графическая карта с 8 MB видеопам'яти, настоятельно рекомендуется 3D ускоритель уровня Riva TNT2 и выше.

Как все начиналось...

В далеком 1989 году компания SimTex Software перенесла настольную игру Battletech на компьютер. На экране монитора счастливых обладателей этого чуда техники ждал футуристический мир с невероятными приключениями и огромными шагающими роботами. В той первой игре серии Mechwarrior у нас было около десятка роботов со строго заданными характеристиками, наглухо приваренным оружием и собственной командой пилотов. Мы могли наниматься на службу в различные могущественные кланы, выбирать задания и заключать контракты (кстати, компьютер легко мог вас обмануть при заключении контракта). Все дело в том, что в контракте указывалось количество роботов, которое будет вам противостоять во время исполнения миссии. В результате, заключив контракт и прилетев на место сражения, можно было легко обнаружить, что вас ждет куда более теплая встреча. Но все эти экономические тонкости были ничем по сравнению с тем кайфом, который вы могли испытать, сидя в кабине многоножного battlemaster'a и разнося на кусочки очередного супостата, осмелившегося стать на вашем пути. Разносить на кусочки получалось в буквальном смысле. Модели состояли из независимых частей, и вражескому "меху" (mех) при некоторой сноровке можно было что-нибудь отстрелить. И эта столь сложная игра с невероятной реалистичности EGA графикой требовала для своего запуска всего лишь 8086 процессор и DOS версии 3.0 (сравните-ка с тем, что мы имеем сейчас).

Через некоторое время появилась вторая версия игры.

Mechwarrior 2 обладал VGA графикой, более высоким качеством моделей и, самое главное, в нем появилась возможность комплектовать робота по своему усмотрению. Теперь можно было не мучаться вопросом о том, какой убойной силой будет обладать rifleman, если ему, вместо стандартных AC 5-PKS, установить протонную пушку. Можно было просто взять и поставить, а потом еще выехать на нем в чисто поле и пострелять в свое удовольствие.

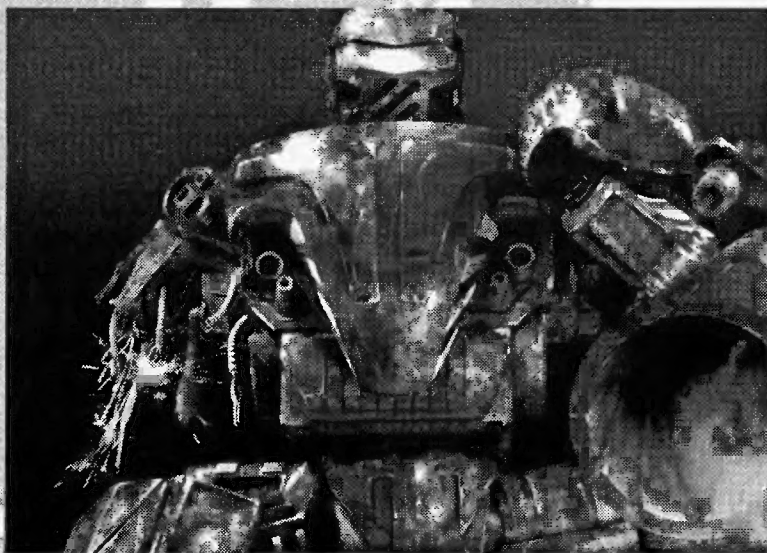
После долгого затишья в мире Mechwarrior в начале 1999 года на арену вышел Mechwarrior 3. На этот раз нас совершенно лишили самостоятельности и, соответственно, возможности заключать контракты... Благо, что оставили возможность выбирать технику и вооружение по собственному усмотрению. Эта игра одарила нас более совершенными моделями (надо сказать, что FASA, которой принадлежат права на вселенную Battletech, весьма скрупулезно подходит к реализации компьютерных моделей своих детищ), огромным арсеналом вооружения, многопользовательской игрой и повышенными системными требованиями. Для того чтобы вы смогли насладиться всей красотой игры, обычной видеокарты мало — нужен 3D ускоритель.

Гигантские шагающие роботы, пришедшие из вселенной Battletech, были самой большой сенсацией 90-х. Движок первых Mechwarrior использовал полигональные разрушаемые модели, 3D-пространство (роботы свободно могли двигаться как в горизонтальной, так и в вертикальной плоскостях). Такие технологии в игровом роении станут стандартом только через пять (!) лет. Тогда никто не мог представить, во что превратится мир Mechwarrior через десятилетие...

Mechwarrior 4: Vengeance

Четвертая часть сериала Mechwarrior встречает вас красочным видеороликом, который повествует о свержении правительства одной из планет во вселенной. Вы в роли сына правителя объявляете войну клану Stainer. В качестве простого воина придется сесте в копил своего же

лезного любимца и пройти 42 долгих (на высоком уровне сложности) или не очень (для уровня сложности "новичок") миссий. Вам предстоит сражения на зеленых склонах и среди заснеженных равнин, на городских улицах и в жарких пустынях, и везде вам будут противостоять более (или менее) опытные пилоты Stainer'a. Придется уничтожать вражеские базы и караваны, отчаянно отбиваться от атак противника, защищая собственные базы, сопровождать свои караваны с горючим и боеприпасами, просто охотиться на разведчиков противника. В четвертой части игры появилось просто огромное количество мелких действующих лиц. Если в третьей части приходилось заниматься отстрелом всего лишь нескольких видов "обычной" наземной техники, то сейчас в "теплом" при-

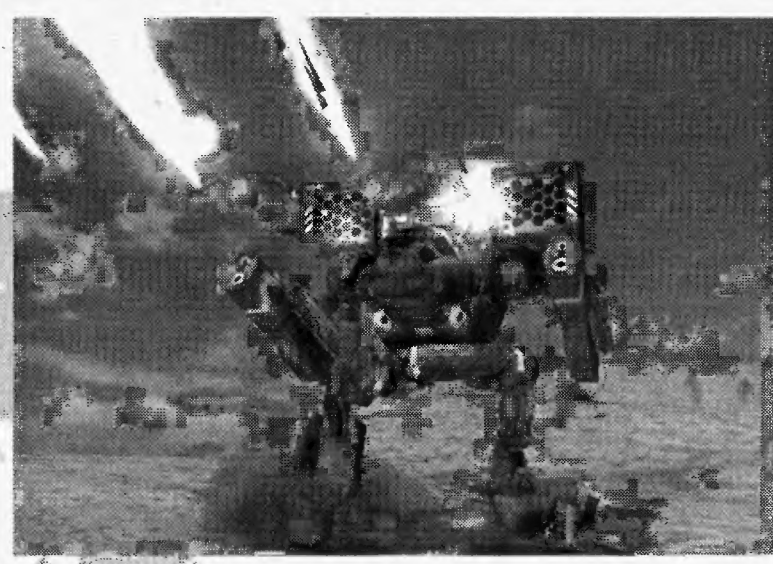


еме вам не откажут около десятка разнообразных танковых, ракетных и энергетических машин при поддержке вертолетов с воздуха. Часто такой прием оказывается довольно болезненным для вашего "меха". Помимо всего вышеперечисленного, на базе врага вас будет ждать около десятка различных типов турелей.

Скучать во время прохождения миссий не придется... А если уж наскучит — легко можете поиграться в многопользовательском режиме с друзьями, где предлагается множество различных вариантов, как стандартные deathmatch, defend, capture, assault, так и более экзотические типа king of the hill. Также появилась возможность проходить миссии в кооперативном режиме, когда в качестве напарника выступает не компьютер, а живой человек, сидящий за соседним столом. Играть можно как на картах миссий, так и на специально созданных многопользовательских.

Если уж друзей для многопользовательской игры вам найти не удалось, можно поиграться в режиме Instant Action. Этот режим практически не отличается от многопользовательского, за исключением нескольких недостающих вариантов игры да напарников. Хотя в некоторых случаях (на картах миссий) вам дается компьютерный напарник.

Роботы, управляемые компьютером, отличаются завидным умом и сообразительностью. Например, это хорошо видно, когда вас начинает атаковать противник, стоящий за холмом. Еще в Mechwarrior 3 я пользовался таким приемом: навелся на противника, стоящего за холмом с помощью радара, переключался на ракеты дальнего радиуса действия, ждал, пока ракеты поймут цель, затем поднимал прицел вверх и производил пуск ракет. Дело в том, что при таком выстреле ракеты летят не по прямой, а по дуге, и в результате они перелетают через холм и противника ждет сюрприз сверху. Теперь и компьютерные пилоты научились таким фокусам...)



ступна 21 модель шасси. Из старых знакомых по третьей части остались только Bushwacker, Shadowcat, Thor, Vulture и всеобщий любимец Mad Cat. Из предшествующих частей (первых и вторых Mechwarrior) появились такие тяжеловесы, как Atlas и Awesome, из MechCommander пришли Raven и Catapult и, конечно же, появилась вторая модификация котенка — девяностотонный Mad Cat MkII (против 75 тонн у Mad Cat'a).

Без обновлений в боевом арсенале тоже не обошлось. Появились клановские варианты некоторых типов оружия (клановский вариант вооружения отличается повышенной убойной силой, большим радиусом действия, пониженным энергопотреблением и меньшим весом). Из нового вооружения следует отметить MRM — ракеты среднего радиуса действия (модификации 10, 20, 30, 40 ракет за выстрел). Thunderbolt — очень тяжелая ракета с повышенным радиусом действия, большой убойной силой и долгим временем перезарядки, боекомплект всего 8 штук. Long Tom Artillery — тоже большая и больно бьющая, но только пушка. Стреляет медленно, перезарядается долго и очень сильно греет реактор. Эти две милушки (Thunderbolt и Long Tom Artillery) способны разнести легкого робота на составные части. Bombast Laser — энергетическое оружие, очень похожее на PPC (протонную пушку), стреляет сгустком энергии, который сильно может поломать вражеского меха, и это единственный из лазеров, способный повалить робота. Для любителей катапультироваться в случае экстренной необходимости предлагается High Explosives — весьма приятная система самоуничтожения. После ее взрыва в тридцатиметровом радиусе мало что остается. Даже самые тяжелые из мехов могут повалиться на землю и получить сильные повреждения.

Из особенностей Mechlab'a следует отметить строгую привязку оружия к определенным зонам у робота (в первой игре серии оружие изменить не представлялось возможным, а во второй и третьей его можно было распределять как угодно). Появилась привязка оружия по объему (в предыдущих частях в расчет принимался только вес). Для оружия с ограниченным боекомплексом можно добавить дополнительные боеприпасы, при этом расчет сделан таким образом, что комплект боеприпаса весит одну тонну.

Звук & Графика

Движок Mechwarrior 4 поддерживает огромное количество различных эффектов: аппаратный антиалиасинг, динамические тени, туман, текстуры большого формата. Анимация движений роботов сделана на очень высоком уровне. При этом на меха можно натянуть любую раскраску из более полусотни предложенных. Для многопользовательской игры предусмотрена возможность использовать клановые и персональные эмблемы (набор гербов прилагается, жаль только, что свою добавить нельзя), при этом они будут отображаться на корпусе вашего меха.

Видео и звуковые эффекты вызывают бурю положительных эмоций. Трехмерный звук проработан до мельчайших подробностей. Ненавязчивая музыка служит фоном для всей каковой бонии боя: шипения лазеров, трескотни выстрелов, свиста летящих пуль, взрывов.

Окончание на стр. 24

Фичи, однако

В четвертой части сериала появилось немало приятных нововведений. Если в третьей части Mechwarrior вы могли топтать деревья, людей да заборы, то теперь вам никто не запрещает попинать ногами робота различную наземную технику, отчего она (техника) принимает вид кучки металлолома. Кстати, пинать бензовозы не рекомендуется, от такого обращения они довольно неплохо взрываются и ножки вашего меха можно покалечить. Вообще физика в игре довольно заметно изменилась, притом в лучшую сторону. Сейчас можно использовать взрывную волну в своих целях. Например, при столкновении на базе противника с более тяжелым роботом его неплохо бы подманить к цистернам с горючим, а потом, не долго думая, выстрелить в цистерну. В лучшем случае — о противнике больше беспокоиться не придется. Главнее самому подальше отбежать, а то и вам достанется. При падении в меха из тяжелых пушек робот довольно сильно кренится. При удачном выстреле его можно повалить на землю, а потом останется только расстрелять, пока он не поднялся. Пойти на таран — тоже довольно весело, особенно когда катаешься на Atlas'e. Эта стотонная машина способна не только повалить легкого меха противника, но еще и основательно его покорректировать.

Каждая из игровых миссий сопровождается не только небольшой инструкцией, но и двумя видеовставками (в начале и в конце миссии), сделанными на движке игры. При этом сриптованные сцены способны вызвать шквал эмоций. Чего только стоит сценка в конце миссии, в которой вам пришлось защищать собственную базу. Вы никогда не видели танцующего меха? Что ж, после удачного завершения миссии вам представится такая возможность. Хотя это больше похоже на художественное топтание на месте, но зрелище незабываемое...)

Mechlab

Mechwarrior не был бы Mechwarrior'ом, если бы не такое приятное место, как Mechlab. Здесь предоставляется возможность творить со своим роботом практически что угодно: полностью перевооружить, поменять шасси, распределение брони и боеприпасов, заменить двигатель, тип брони, поставить различные вспомогательные устройства (прыжковые двигатели, систему ракетного противодействия, глушитель радара и т.д.). В четвертой части сериала нам до-



Мышь со светомузыкой?

Знаете, меня всегда привлекала оригинальность конструкции оптических мышек. Особенно мышек от компании Logitech. Нет, правда... Светящийся в темноте полупрозрачный корпус смотрелся на столе довольно эффектно. Однако по разным причинам далеко не все могут позволить себе оптическую мышь, но наверняка каждый хотел бы иметь на своем столе что-то оригинальное, не такое как у всех.

Конечно же, фирмы-производители устройств ввода и целеуказания (мышки, клавиатуры, джойстики, рули, графические планшеты и т.д.) целыми днями только тем и занимаются, что придумывают новые дизайнерские "фишки" и "навороты", дабы улажить требовательного юзера/геймера. Но, к сожалению, стоят такие разработки недешево, что неизбежно сказывается на общей стоимости конечного продукта.

В этой статье я хочу рассказать вам, как с минимальными финансовыми затратами сделать вашу обыкновенную "шариковую" мышь со скроллингом более оригинальной и, что главное, совершенно уникальной в своем роде.

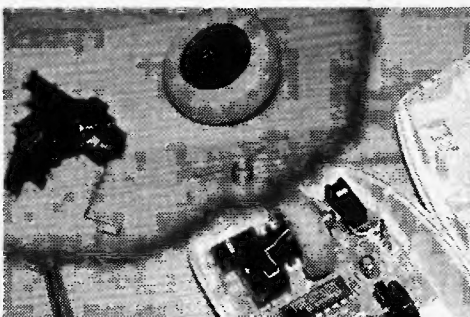
Сразу предупреждаю: автор не несет никакой ответственности за "кривые руки" неудачливых экспериментаторов. Так что рекомендую вначале потренироваться со старой, уже вышедшей из строя или по разным причинам не годной к использованию мышкой, прежде чем совершенствовать ту, которой вы пользуетесь каждый день.

Для работы вам понадобится напильник, надфиль и электродрель, а лучше — сверлильный станок.

Для модернизации мы использовали обычную механическую мышь от компании Logitech, однако вы можете усовершенствовать мышку практически любой другой фирмы, лишь бы она была похожей конструкции.

При разборке мышки будьте предельно аккуратны. В точности запомните или даже запишите всю последовательность своих действий, чтобы не ошибиться при сборке, и постарайтесь не потерять ни одной детали. Впрочем, конструкция некоторых мышек, к примеру Genius NetScroll+, настолько проста, что и записывать ничего не придется.

Итак, разобрав мышку, вы увидите что-то вроде этого.



Отделим колесико от мышки и внимательно рассмотрим его.



Само колесо состоит из двух частей. Внешняя часть сделана из резины, помогающей колесу лучше сцепляться с пальцем. Внутренняя часть сделана из пластика с рядом мелких прорезей по окружности и осью вращения в центре, на которой колесо поворачивается.

В строительном магазине приобретается лист оргстекла размерами около 200х200х7 мм. Можно и меньше, но вдруг первая попытка окажется неудачной?

Далее, от него надо отпилить квадратный кусок размерами 30х30 мм и в центре просверлить отверстие. В это отверстие вставляется болт и закрепляется при помощи двух-трех гаек и двух шайб (чтобы не повредить поверхность оргстекла). После этого вся конструкция крепится в патроне сверлильного станка и аккуратно обтачивается напильником. Для большей безопасности и аккуратности работы рекомендую вначале срезать острые углы квадрата, придав заготовке форму восьмигранника.



Кстати, не делайте колесико слишком гладким, чтобы обеспечить хорошее сцепление между вашим пальцем и колесом мышки.

Внешний диаметр старого колеса был 25 мм. Этот параметр может быть разным в различных моделях/изготовителях мышек, поэтому перед началом процесса при помощи штангенциркуля обязательно точно измерьте колесо с надетым на него резиновым кольцом.

После того, как вы получите круглую заготовку с отверстием в центре, снимите с пластмассового основания мышиного колесика резиновую накладку и точно промерьте его диаметр.

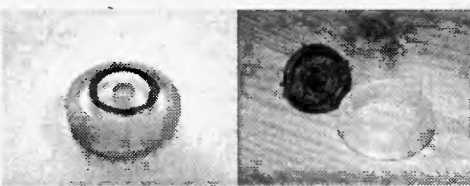
Теперь тонким карандашом, а лучше чем-то острым, прочертите этот диаметр на круглой заготовке из оргстекла. В принципе, если это позволяет конструкция колесика, основание можно приложить прямо к заготовке и использовать как трафарет.

Отметив место, куда будет вставляться внутренняя часть колеса, аккуратно выпиливаем его с помощью Dremel'я.

В конце концов вы должны получить нечто похожее на полупрозрачное кольцо.

Стоит заметить, что резиновое кольцо в некоторых мышках, например Genius, довольно тонкое, и в этом случае я рекомендую вам не выпиливать отверстие, а аккуратно выточить его с помощью надфиля, предварительно максимально широко рассверлив отверстие в центре. Рассверливать нужно очень осторожно, чтобы заготовка не треснула.

Конечно, вытачивание надфилем несколько более трудоемкое занятие, но, поверьте, овчинка выделки стоит. Главное не торопиться и не переточить лишнего, иначе придется начинать все сначала. Так что СЛЕДИТЕ ЗА ТОЧНЫМИ РАЗМЕРАМИ!



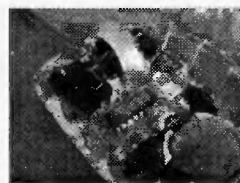
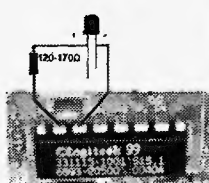
Для подсветки колесика использовался суперяркий красный светодиод. Точная спецификация этого светодиода не была известна, поэтому параметры для него были приняты как 2.2 V и 20 mA.

К светодиоду с такими параметрами хорошо подойдет резистор с сопротивлением в пределах 120-170 Ом. Такого резистора вполне хватит, чтобы вставить любой красный или

зеленый светодиод. Синий же светодиод нуждается в меньшем сопротивлении.

Как светодиод припаивается к микросхеме мышки, показано на рисунке. Однако прежде чем паять, советую вам вначале убедиться, те ли "ноги" на микросхеме вы выбрали, и замерить напряжение на них с помощью вольтметра.

В итоге, если вы все сделаете правильно, у вас получится что-то вроде этого.



Как вы можете убедиться, красный свет заметен даже при дневном освещении. Плохо только то, что цифровая камера не может передать точность эффекта на 100%.

Ну, а при выключенном свете эффект становится еще более впечатляющим и убедительным. И не забудьте, что в данном случае использовался суперяркий светодиод, однако, если вы предпочитаете играть или работать на компьютере в полумраке, думаю, что и обычного светодиода может быть вполне достаточно.



Итак, в итоге мы получаем по-настоящему оригинальную, эффектную и недорогую мышь! Главной прелестью которой является то, что всю эту красоту вы сотворили собственными руками. Могу себе только представить, как обалдеют ваши друзья, когда вы притащите сей шедевр в игровой клуб, дабы сразиться с ними в Unreal, Quake или CounterStrike, ведь, как известно, мышка у настоящего фаната шутеров всегда своя, и владельцы клубов обычно не чинят никаких препятствий желающим играть своим "оружием".

SilentMan

SilentMan@tut.by

При подготовке статьи были частично использованы материалы сайта <http://hw.metku.net>

Находка для меломана

Еще с тех времен, когда на компьютерном рынке появились мультимедийные компьютерные колонки, среди геймеров и любителей послушать музыку исключительно при использовании компьютера разгорелись споры: какие все-таки колонки лучше — дорогие пластиковые или дешевые деревянные?

Как вам скажет словами великого Стравини любой более-менее профессиональный звукорежиссер, дерево лучше, что называется, "чувствует" музыку. Деревянные стенки колонок и музыкальных инструментов идеально гасят вибрацию, являясь при этом прекрасным резонатором для звуковых волн. Именно поэтому в некоторых случаях колонки с грамотным спроектированными деревянными корпусами позволяют в некоторых случаях даже обойтись и без сабвуфера.

Однако интересно то, что в то время как раз недорогих деревянных колонок попросту не было. Поэтому геймерам приходилось либо довольствоваться пластиковыми вариантами разной ценовой категории и мощности, либо приобретать отечественные деревянные акустические системы вместе с усилителем и наслаждаться мощным и достаточно качественным звуком, однако изрядно при этом проигрывая в компактности комплекта. Кроме того, как известно, компьютерные колонки, даже недорогие, производятся с заранее заэкранированными магнитами и поэтому никак не влияют на сведение лучей в ЭЛТ монитора, когда стоят рядом с ним, чего не скажешь об обыкновенных акустических системах.

Шло время, пользователь начинал разбираться, что к чему, и, уже все меньше обращая внимание на цену, приобретал, пусть чуть более дорогие, но при этом более компактные и качественные компьютерные акустические системы.

Ну, а раз есть спрос, то есть и предложение, а раз есть предложение — имеется и конкуренция и все время идущее рядом с ней снижение цен.

Одним из таких недорогих комплектов являются и рассматриваемые сегодня акустические системы...

Sven SPS 611

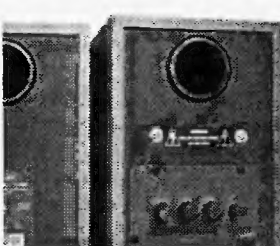
Как всегда, для начала технические характеристики:

Мощность RMS: 2x18 Вт
Мощность PMPO ("китайские Ватты"): 2x300 Вт

Сопротивление: 4 Ом
Вход: джек RCA (тюльпан)
Регулировка высоких частот: ±10 дБ
Регулировка низких частот: ±10 дБ
Отношение сигнал/шум: >=75 дБ
Частотный диапазон: усилитель — 20-20000 Гц, колонки — 40-18000 Гц
Размеры: 143x175x250 мм
Вес: 4,8 кг

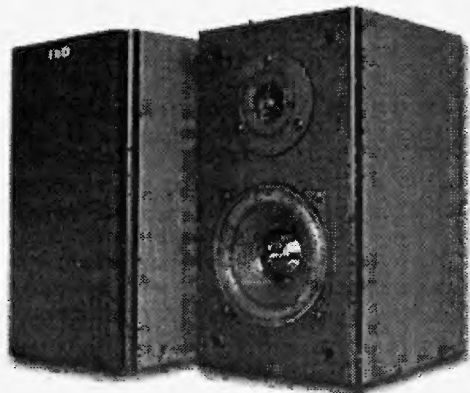
Сами корпуса у колонок немного затемненного коричневого цвета, правильной прямоугольной формы и без всяческих лишних округлений.

Динамики обеих колонок скрыты съемной пластмассовой рамкой, затянутой темной пористой тканью. На каждой колонке по два динамика — "пищалка" для воспроизведения высоких частот и обычный динамик для "средних" и "низких". Кроме того, для более сочного воспроизведения низких частот и выделения басов на задней стенке каждой из колонок предусмотрено довольно солидное по размерам отверстие фазоинвертора.



По правде говоря, такое расположение фазоинвертора меня немного удивило, однако, когда я установил колонки на стол, я понял идею производителя. Большое отверстие делает басы более мощными, а отражение от стены как бы "вплывает" их в общую панораму звука, делая его более мягким и, как бы это сказать, "аккуратным".

Количество органов управления не поражает своим разнообразием, однако и не огорчает бедностью. Выключатель питания, регулятор громкости, а также регуляторы высоких и низких частот, кроме всего прочего, дополнены выходом на наушники и кнопкой



расширения стереобазы, которую "буржуи" упорно продолжают называть 3D Surround'ом.

К сожалению, данная функция по своему эффекту ничем не отличается от оной и в более дешевых пластиковых комплектах.

Стереобаза действительно расширяется, придавая звуковой панораме дополнительный объем, однако некоторая часть низких частот в этом режиме теряется, что сводит работу фазоинверторов и деревянных корпусов (в качестве резонаторов) практически "на нет".

Так что рекомендую вам попросту не включать вышеуказанную кнопку, если, конечно, вы любите качественные басы.

Жаль только, что по каким-то своим соображениям создатели данного комплекта "запилили" абсолютно все органы управления на заднюю стенку правой колонки, что делает процесс регулировки частот и громкости звука довольно-таки неудобным.

Очень понравилось то, что все провода, не считая сетевой кабель, не впаяны намертво в колонки, как оно бывает в более дешевых моделях, а подключаются в соответствующем гнезде на задней стенке корпуса, что позволяет заменять или наращивать их при желании.

Теперь о качестве звука. Как я уже говорил выше, деревянные корпуса колонок SVEN SPS-611 очень аккуратно гасят все посторонние вибрации и помогают динамикам выдавать достаточно качественный и очень "мягкий" звук. Все инструменты великолепно различаются, особенно при прослушивании музыки с CD.

Также очень порадовал усилитель. Создатели системы, видать, решили не портить себе репутацию и не выдавать желаемое за действительное.

Усилитель в SVEN SPS-611 по своей мощности чуть-чуть не "дотягивает" до пиковой мощности динамиков. В итоге колонки даже на максимальной громкости умудряются выдавать звук без всяческих искажений.

Правда, если вы не послушаетесь моего совета и все-таки активируете функцию 3D-Surround, не удивляйтесь — качественный звук на максимальной громкости вы не получите. А так — честные 18 Ватт RMS вам гарантированы.

Таким образом, получились колонки. С неплохим звучанием, не слишком удобными органами управления и замечательным соотношением цена/качество.

То есть, свои 45 у.е. эти колонки отработают на все 100...

Можно рекомендовать.

SilentMan

SilentMan@tut.by

Акустические системы SVEN SPS-611 предоставлены интернет-магазином www.alextrade.shop.by

мышь, клавиатура,
джойстики



210-28-38,
228-13-98

БЕЛКАНТОН

Гостевые книги

Найдя в прошлом номере подходящее место для бесплатного размещения частички себя, вернее своего сайта, в Интернет, каждый из вас с еще большим рвением принялся за доработку и улучшение своего детища. Если у вас все получается, честь вам и хвала. Для тех же, у кого возникли определенные проблемы с насыщением сайта всякими полезными "примочками", и предназначен сегодняшний путеводитель.

Начать, пожалуй, стоит с гостевых книг. Гостевая книга предназначается для того, чтобы пользователи имели возможность оставить записи, содержащие впечатления от посещения сайта, пожелания, критику, рекомендации или приглашение к сотрудничеству.

В отличие от "классической" гостевой книги, которая есть в любом уважающем себя публичном заведении, у владельца веб-ресурса, обслуживающего гостевую книгу, есть возможность сделать свои собственные комментарии к написанным гостями впечатлениям. Если запись "гостя" вам по каким-либо причинам не понравилась, ее можно удалить. В сравнении с веб-конференциями или электронной почтой (e-mail), достоинство гостевой книги — в простоте и эффективности ее использования.

<http://www.guestbook.ru>

Guestbook предлагает самые лучшие, по их мнению, гостевые книги, конечно же, бесплатно. После прочтения правил пользования услугами гостевых книг сервера вам предстоит выбрать уникальное алфавитно-цифровое имя для своей книги.

Гостевая книга GuestBookRu

Ваше имя:

E-Mail:

Город:

Home Page URL:

Комментарий:

вое имя для своей книги. Это имя также будет вашим именем, как владельца книги. Однако это еще не все. После выбора имени книги вам будет задано несколько вопросов о сервере, электронном адресе и пароле.

<http://www.guestbook.net.ru>

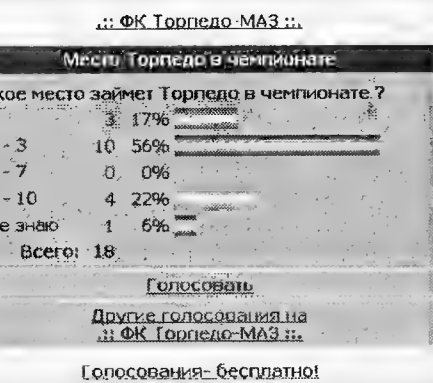
Вы можете создать на сервере свою гостевую книгу или форум бесплатно. Здесь вам предлагается несколько вариантов оформления книг. Вы можете придавать своей книге желаемый вид (менять шрифт, язык, содержание, добавлять заголовки); можете редактировать/удалять записи, писать ответы; можно настроить книгу на режим форума; имеется возможность вести словари запрещенных слов (сообщения, содержащие такие слова, не будут записываться в книгу); можно запретить добавление новых сообщений с определенных IP-адресов; можно включить отсылку новых сообщений на ваш почтовый ящик и многое другое.

Голосования

<http://opros2000.ru>

Для того чтобы добавить новое голосование, вам потребуется 1-2 минуты, т.к. для этого достаточно заполнить всего 4 поля. После того, как голосование создано, вы можете настроить вид страницы результатов на ваш вкус, т.к. настройки по умолчанию могут не соответствовать концепции вашего сайта. После любых изменений в настройках голосования не забывайте заново сгенерировать html-фрагмент, который необходимо вставить на ваш сайт.

Среди возможностей ресурса стоит отметить: одиночный и множественный выбор (radiobuttons, checkboxes); шесть видов результатов (с помощью layer-ов, табличный (используется графика), графическая столбчатая и 3D диаграммы, графическая круговая и 3D диаграммы); настраиваемая защита от повторного голосования по IP и cookie.



ческая круговая и 3D диаграммы); настраиваемая защита от повторного голосования по IP и cookie.

<http://voter.land.ru>

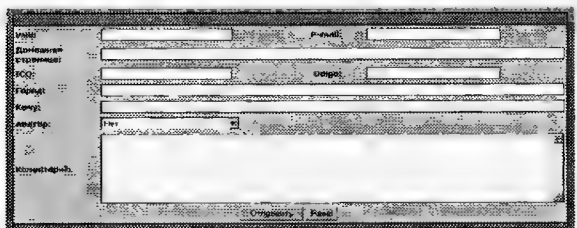
Особенности сервера: простое добавление голосований с помощью мастера или автоматическим копированием параметров другого опроса (импорт настроек); круговые диа-

<http://www.borda.ru>

Borda.Ru предлагает вам бесплатные гостевые книги и конференции. Данный сервер является одним из лидеров по возможностям, надежности работы, по скорости, по количеству ежедневно открываемых книг и многим другим показателям. Книгами сервиса успешно пользуются известные сайты с количеством сообщений до 500 в день, при этом скрипт легко выдерживает любые нагрузки. Достоинства сервиса: уникальная защита книг от "шутников" и мата; вывод последних сообщений на главную страницу вашего сайта; вставка картинок, шрифтов, активных ссылок; 40 смайликов настроения в одном стиле; возможность редактировать свои сообщения; возможность занять имя паролем без регистрации; реальный запрет записи, в том числе через прокси-сервер; система рангов с разными возможностями участников; в книгах и конференциях нет баннеров; срок хранения сообщений до 10 лет; ежедневное резервное копирование.

<http://zbookpro.net>

Еще один отличный сервер. Его основные возможности: автоматическое определение часового пояса владельца книги при создании новой книги; из сообщений удаляется различный мусор, появляющийся благодаря эффекту повторения символов; ограничение доступа "плохим" посетителям — можно не принимать от них сообщения или (для "особо отличившихся") вообще не показывать книгу.



Система баннинга для своей работы одновременно использует Cookie, IP, Имя посетителя и его E-mail адрес — это повышает ее надежность. Возможность восстанавливать предыдущий дизайн книг нажатием одной кнопки. Возможность с помощью специальных ZB-тегов выделять текст в сообщении жирным шрифтом или курсивом. 5 дополнительных полей (field1, field2, field3, field4, field5) для сохранения дополнительной информации о посетителях, например, телефон, возраст и др. Автоматическая замена смайликов (например, :) (:) 8)) на соответствующие картинки. Для каждой книги ведется статистика: количество сообщений и показов за сегодня, вчера и всего, а также время последнего и информация о последнем сообщении/показе.

Платой за пользование сервисом является размещение в вашей книге рекламных баннеров. Вы можете выбрать либо один баннер 468x60, либо два — 100x100.

<http://sevendguest.hut.ru>

Данный сервер не может похвастаться чем-то сверхъестественным. Но все же гостевые книги The Seven Guest это: для новичков — простая регистрация; для опытных пользователей — обширный диапазон настроек; три типа гостевых книг — "Стандарт", "Мастер" и "Эксперт"; гибкость изменения любых параметров; настраиваемый фильтр; поддержка Cookies.

граммы (плоский круг или объемный эллипс); вертикальное или горизонтальное расположение столбчатых диаграмм; возможность предотвращения повторного голосования с помощью Cookies и/или регистрации IP; до 100 вариантов ответа в одном опросе!

Настраиваемые шрифты, цвета, фон, стиль (style sheets) и многое др.; возможность использования ваших картинок вместо текстовых вариантов ответа; возможность переводить опрос в архив — голосование при этом прекращается, но оно доступно для просмотра; вывод результатов голосований в порядке, определенном администратором или убываниям отданных голосов за каждый пункт; выбор языка опроса — Русский/English.

Подготовил Dimasan,
Dimasan@tut.by



Игры и развлечения

<http://www.hokku.ru/>. Хокку (иначе — хайку, хайкай) — трехстрочное лирическое, как правило, стихотворение, являющееся национальной японской формой "Дэнтосси" ("поэтической традиции"). В Хокку обычно изображаются природа и человек в их вечной неразрывности. В каждом стихотворении соблюдается определенная мера строк — в первой и третьей строках по пять слогов, во второй — семь, а всего в Хокку 17 слогов. Конечно, это касается Хокку на японском языке, но и на русском принято придерживаться определенного ритмического рисунка. Вам необходимо придумать свой вариант стихотворения, которое должно начинаться с последней строчки активной Хокку. На сайте формируется основная лента стихотворений. В эту ленту попадают только лучшие Хокку, которые отбираются путем голосования.

<http://humor-mp3.narod.ru/load.htm>. Большая коллекция рассказов, фельетонов и пародий известных артистов и писателей-сатириков в mp3-формате. Представлены такие известные личности, как Альтов, Арканов, Арпазоров, Винокур, Галкин, Евдокимов, Задорнов, Жванецкий, Петросян, Райкин, Степаненко, Хазанов, Шифрин и другие.

<http://www.kissmyfloppy.com/pages/jokes.php>. В данном разделе сайта представлена неплохая подборка из более чем 80 шуток, приколов и забавных сюжетов, исполненных в интерактивном on-line виде.

<http://scary.hut.ru/>. "Галерея ужасов". Для тех, кто считает себя хладнокровным и смелым человеком, сайт не вызовет никакого изменения в восприятии окружающей реальности. Здесь представлены ужасные и омерзительные фотографии общим числом более пятидесяти. Большинство изображений сделано с применением Photoshop. "Ужасному" контексту подыгрывает не менее зловещая музыка.

<http://www.hypraspd.com/>. Очередная увлекательная игра на Flash под названием HypraSpeed 2. Здесь вас ждут захватывающие гонки на летающих тарелках.

<http://www.poulagachallenge.com/>. Забавная игра, в которой вам предстоит бросаться... курицами с вашим

виртуальным оппонентом. Игра выполнена в стиле "забей гол".

http://mysiteinc.com/amirtar/Glup_zak.htm. Здесь представлена подборка совершенно глупых и несуразных законов США, Австралии и других стран. Например, в штате Западная Вирджиния существует такой закон, по которому учащиеся не имеют права прийти в школу, если от них несет луком. В Великобритании наклеивание почтовой марки с изображением короля или королевы вверх ногами рассматривается как государственная измена. В Канаде карается законом тот случай, если человек будет поливать свой газон во время дождя. В штате Айдахо запрещается рыбачить со спины верблюда. В штате Индиана нельзя принимать ванну в период с октября по март.

<http://www.uebersetzung.at/twister/>. Tongue Twisters — это скороговорки, слова или предложения, которые трудно быстро произнести. На австрийском сайте собрано свыше 2 тыс. скороговорок на 90 языках мира. Лучшие всего здесь представлены наиболее распространенные языки: английский, немецкий, испанский и французский. Создатели сайта разместили и около 60 русских скороговорок. Для того чтобы посмотреть какую-либо скороговорку, например на турецком языке, загрузки дополнительного шрифта не потребуется, так как в данном случае (да и во всех аналогичных) текст представлен в виде изображения. Интересным покажется информация о том, что в языке Майори есть трудно произносимое название одной местности, состоящее из 85 букв.

Юрий Стрельченко
dot@omen.ru

Интернет магазин
МедиаКрафт
WWW.MEDIACRAFT.SHOP.BY

CD-ROM

CD ROM диски · более 5000 игр, энциклопедий, софта, Video MP4, Audio Mp3, DVD, "Игромания", "Страна игр", "Game EXE", "Chip", "Хакер" Mp3 Players, мультимедиа. Очень приятные цены! тел. 8 (017) 234 07 85

Bookmarks

Да не перегреются "мозги" у провайдерских "кисок" (ака рутеров Cisco), да будет всегда широк твой канал и стабилен твой коннект, о Читатели! Ибо интересные ресурсы ждут:

<http://music.avilink.net:8000/mp3> — хороший архив MP3. Самое главное, что он наш, белорусский. Правда, для не клиентов провайдера "Авилонк" файлы будут доступны для скачивания только ночью, т.е. с 00:00 до 06:00.

<http://www.kazaa.com> — самый популярный, имхо, на сегодняшний день клиент P2P (Peer-To-Peer, клиент-клиент). Суть таких сетей, если вы не в курсе, вот в чем — каждый пользователь выбирает, какие именно файлы на своем компьютере он хочет сделать доступными остальным пользователям ("зашарить"). Обычно расшаривают музыку и клипы. Так вот, при наличии необходимого кому-нибудь файла этот "кто-то" соединяется с вами и начинает скачивать его. Равно как и вы, если найдете что-нибудь интересное среди файлов миллионов пользователей — выбираете и скачиваете.

Единственный минус таких сетей — загруженность, нежелание отдавать файлы на высокой скорости (для dialup-щиков это не важно; и необходимость в достаточно оперативном скачивании файлов — никто ведь не даст гарантии, что файл X пролежит у пользователя Z еще N дней — а вдруг сей файл ему надоест и он его уберет с диска? В таком случае вы окажетесь с бесполезным куском недокаченного файла;).

<http://www.yandex.ru/cgi/vesna> — генератор забавных философских текстов. Создает грамотные и уникальные псевдофилософские заморочки.

Можно поднабраться умных фраз и пугать потом ими окружающих;).

<http://www.golovolomka.hobby.ru/> — разнообразные головоломки. Рекомендуются всем без исключения любителям такого времяпрепровождения.

<http://www.rare.narod.ru/> — женский взгляд на мужчин и просто на жизнь. Всем камадамам мужского пола стоит зайти и почитать, что ОНИ о нас думают;).

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)

На газету!

Виртуальные радости

можно подписаться по тел. 284-73-63, 284-73-62, 284-73-61

Доставка осуществляется курьером лично в руки

Если факты на твоей стороне — бей фактами.
Если закон на твоей стороне — бей законом.
Если на твоей стороне нет ни фактов, ни закона — просто бей в рыло.
Суровая правда жизни от Опера Гоблина

На дворе ночь и потихоньку уходящее лето. Меньше месяца осталось, друзья, а потом — серые осенние дожди, работа с учебкой, снег, новый год, вьюги, подснежники, весеннее солнце... и снова, снова лето!:) Хех, осталось только дожить до этого счастливого момента. Ладно, думаю, что не загнемся — мы с вами, вы с нами. Правда, замечательный дуэт?:) Перед тем, как насладиться последней почтой этого лета, позволю себе немного поговорить.

О жизни

Вот смотрю я на людей, которые толкаются, дергаются, спешат, нервничают, злятся, хамят друг другу, и думаю — неужели так сложно быть немного выше будничной суеты и бытового хамства? В пылу повседневных проблем мы порой совершенно напрасно забываем о такой важной вещице в человеческих взаимоотношениях, как вежливость. В-е-ж-л-и-в-о-с-т-ь — прислушайтесь, как

звучит. Совершенно простые вещи, вроде улыбки или теплого слова, порой, творят чудеса. Несмотря на все, чему учит религия, после удара по левой щеке современный человек обычно не подставляет правую, а бьет сам в рыло (см. эпиграф). Если в некоторых сферах жизни это, увы, оправдано, то только не в общении — ничто так не обезоруживает злость и грубость, как вежливость. Разумеется, правил без исключений не бывает, но в большинстве случаев гибкое социальное-лингвистическое оружие под названием "вежливость" работает безотказно. Простые, по сути и произношению слова и обороты, вроде "Спасибо", "Пожалуйста", "Будьте любезны", "Будьте добры", "Простите пожалуйста" и пр. выходят из моды. А жаль — культурный человек должен быть вежливым. Подумайте, камрады, может, стоит совершенствовать себя, чтобы стать немного добрее, лучше, вежливее; в конце концов? Фразы вроде "С волками жить — по волчьи выть" — не оправдание грубости и бестактности в отношении с себе подобными. Подумайте над этим.

Почта

Несмотря на жаркий июль, поток ваших писем не иссякает — это радует. Приступим-с!

[Maxim Alipov]

Компьютерный синдром.

Компьютер у меня уже некоторое время. Работая за ним, я уже кое-как освоился. Так вот после долгой работы (сюда входят: игры, программирование, музыка etc.) у меня (я думаю, и у многих тоже) начал развиваться так называемый компьютерный синдром (право на название Macs corp.). Объясняю. Перед каким-то ответственным моментом, это может быть выступление, аудиенция у шефа и т.д., возникает желание сохранить (SAVE). Причем это желание перерастает в настоящую манию, особенно когда понимаешь, что сохранить ты в принципе и не можешь-то. Или, бывает, вы потеряли какую-нибудь вещь, и долгое время не можете ее найти. И тут начинается самое интересное: где-то из глубин вашего подсознания начинает расти желание Пуск/Поиск, но и это еще ничего, бывает, что после какого-то опрометчивого поступка хочется нажать Ctrl+Z. Но в жизни все не так. Все надо искать своим трудом, ко всему готовиться. И надо всегда знать, что обратного пути НЕТ.

P.S. Может, это и не так плохо, когда думаешь, что всегда можно загрузиться (LOAD). Давайте обсудим.

[Good bye 2ALL. Shady]

Трям Nickky и BP!

Вот тут прочитал письмо nEGOtatioR-a и решил вам начиркать письмо.

Уважаемый подсудимый nEGOtatioR утверждал, что на сегодняшний день невозможно воссоздать полноценную картину хотя бы высадки в Нормандию. Это кто тебе такое сказал?! 3 самолета, в каждом по 20 человек, итого 60 человек + 3 самолета. А остальные 10000-60=9940 человек идут в тумане, из которого только изредка виднеются верхи парашютов. Так что запоминать компу нужно еще +1 объект, край парашюта. 64 объекта + качественный звук полномасштабной высадки + какие-нибудь взрывы после приземления почти всех 10000 человек, после которого из воронки виднеются только части тел = ПОЛНОМАСШТАБНАЯ ВЫСАДКА. Вот так. Выслушаю любые комментарии.

Хочется сказать пару слов в оправдание подсудимого. Действительно, НАШИ игры встречаются редко на рынках, но уж если встречаются, то такие игры у меня всегда есть. Sudden Strike, Venom, Паркан, Демиирги и т.д. Явно патристические помыслы nEGOtatioR-a правдивы как то, что Nickky зовут Николай Щетько, и я готов под ними подписаться хоть десять раз.

Суд принимает во внимание то, что подсудимый находился в состоянии невменяемости. Его слова (Red Faction — это шедевр) явно подтверждают это. Итак, суд признает nEGOtatioR-a невиновным, но, в качестве профилактики, приговаривается к ОБЯЗАТЕЛЬНОМУ ответу на это письмо, желательно в здравом уме и рассудке.

[J.S.]

Привет вам всем, ты слышь меня — Люблю "Дримкаст" и "Сони" я, Не просто я на кнопки жму, А как во сне в игре хожу. Но вот бывает иногда, Что дальше делать, не знаю я, Ведь в прохождении всегда Бывают трудности, о да! И вот дружка мой подошел И мысль он до меня довел, Что нужно свой вопросик взять И в Виртуалку написать Ведь говорят что там всегда Дают ответы... правда, да!

Привет, моя любимая "Виртуалочка", пишу вам уже не в первый раз. Зовут меня J.S.; хотя ответы на свои вопросы получал лишь раз (то ли не доходили, то ли вы просто их игнорируете). Существует множество способов написать интересное письмо, но оно, по вышеперечисленным причинам, может быть не всегда прочитано вами и, если повезет, то и читателями.

Все письма, которые приходят к нам в редакцию, мы читаем, как я уже неоднократно говорил. Можете верить или не верить мне, но это так. Другое дело ответы... Сами понимаете, что места в газете не так много, как хотелось бы, поэтому на наши страницы попадает лишь около 25% приходящей к нам почты. Да и почта... разная бывает. Есть письма попросту скучные, в некоторых повторяются вопросы, которые мы уже освещали на страницах BP. Так что поднимайте интересные темы для обсуждения, задавайте новые вопросы — и ответ-

ная реакция с нашей стороны последует незамедлительно.

В одном из ваших номеров вы писали, цитируя японцев, о том, что "компьютер для работы; приставки — для отдыха, игр", хотя большинство описываемых вами игр — именно компьютерные. Поэтому необходимо выделять приставкам больше свободы, а не жалкие 2-3 страницы, ведь будущее именно за ними (да и настоящее тоже).

Не согласен. Как и на приставках, так и на компьютерах есть отличные вещи. А за чем будет будущее, мы еще посмотрим. Но консоли — такое же явление, как и компьютеры, и двух полос для них, разумеется, смешотворно мало. Но мы над этим работаем.

Можно привести пример, когда кто-то присылает вопрос, вы иногда пишете ссылки на сайты, но как человек, играющий на приставке, сможет получить из этого ответ (если, конечно же, не полезет по Интернету)? У меня хоть и DC, но я до сих пор не могу залезть в Интернет.

Это только твои проблемы — с DC можно легко попасть в Интернет.

Поэтому нужно расширять рубрику приставок, поверьте, это совсем не ерунда!!!

P.S. Искренне верю и надеюсь получить ответ и понимание моей точки зрения. Читаем все же мы! Люблю и жду следующего номера... J.S.

Просьба связаться с редакцией Дубовика Александра и Юрия Ш. aka [CC] Morpheus.

"Blood*Pastor[d2.N] прислал нам на адрес целую газету с классным оформлением. К сожалению, всю "газету" я вам не смогу показать, а вот цитату приведу:

А теперь трепещите, о создатели "BP"! Ибо ни одна "очепятка" не будет пропущена моим бдительным глазом. Так что, дорогие мои Archangel'y, SilentMan'y и Duke Nukem'y, у вас есть целых два... нет, три (три!!!) варианта дальнейших действий, а именно:

1. Делать "BP" ну чуть ли не идеальной газетой;
2. Выслушивать постоянную критику (это я вам обещаю);
3. Повеситься (утопиться); застрелиться, спрыгнуть с девятиэтажного здания [Archangel'y на заметку];)

Есть из чего выбирать:)

Я думаю, Архангел обязательно возьмет твой совет на заметку, хе-хе;), ну а мы всем коллективом постараемся, чтобы не прогнать тебя, о великий, делать газету лучше;). Пиши.

Здравствуй, редакция "BP"!

Начну вам письмо с рубрики "Арена". Больно уж хороша стала "Арена". Ваши читатели, коим являюсь тоже (очень давно), справляются со своим "заданием" все лучше и лучше. С каждым новым номером произведения человеческого ума поднимают свой авторитет все выше и выше, скоро в космос уйдут. Особенно мне понравилось творение под названием "Герои Ме-ча и Магии (II-III-IV). Некроманту посвящается" Дубовика Александра. Привет, тезка! Это ж надо так проникнуться в загробную жизнь и понять некрмантскую натуру (признаюсь, сам любитель повоскрешать). А его "Игрухе Counter Strike посвящается"! Вот молодец! Возьми с полочки карточку на 100% скидку в компьютерный клуб (любой:)). Но это не значит, что другие хуже пишут, просто я обратил внимание на этого поэта — похожи чем-то.

Приветствую такие рубрики, как "Н@ша почта" и "Понимай". SUPER!!!

Чисто личный вопрос: как можно стать вашим журналистом в Гродно? Что для этого нужно? За ответ буду очень признателен.

С уважением Fly.Ib [Insect"C].

Вообще такие вопросы лучше задавать не по почте, а по телефону, например, или по e-mail.

Все, у кого есть желание попробовать себя в написании материалов для BP могут связываться с редактором газеты Мариной Бирюковой. Приветствуются интересные идеи и какие-нибудь пробные материалы для того, чтобы оценить, насколько вы можете хорошо писать.

Не стесняйтесь и не ленитесь черкануть нам пару строк обо всем, что касается нашей газеты, компьютерных и консольных игр, "офтопиков" и жизни вообще. Все, кто написал, и до сих пор не увидел ответа на свое письмо в рубрике — не расстраивайтесь и не огорчайтесь. Объемы рубрики, увы, не хватает для того, чтобы напечатать все — такая уж специфика, ничего тут не поделаешь... (До встречи осенью! Не скучайте и пишите нам.

Почтальон Nickky (nickky@tut.by)

ВНИМАНИЕ! виртуальные радости A.Z

Старые выпуски газеты «Виртуальные радости» можно найти по адресам:

ул. Притыцкого, 144
(компьютерный клуб «Атлантис»; пр. газеты Правда, 25
кинотеатр «Берестье», компьютерный клуб «Арена»)

[Павел АКА Apocalypse]

Здравствуй, уважаемый Nickky! Читая рубрику "Н@ша почта", не смог удержаться, и решил написать вам письмо. Сейчас действительно очень мало геймеров читают книги. Я себя отношу к тем, кто еще не окончательно поменял страницы книг на дисплей монитора. Не хочу соглашаться с Sauroп'ом, что геймеры не читают книги, потому что книги дорогие. Вы правильно написали, что не всегда лучше то, что выгоднее с финансовой стороны. Sauroп пишет, что цена книги примерно равна пяти часам игры в клубе. Так оно и есть, но ведь книгу можно читать не пять часов, не десять, а гораздо дольше, и еще ее можно перечитывать по несколько раз. Также не согласен, что сейчас мало толковой литературы. Во-первых, надо понять, что мы имеем в виду под толковой литературой. Во-вторых, у каждого разный интерес. Вот Sauroп пишет, что он для себя выделил Толкиена и Кин-

га, а для себя выделяю Гаррисона, Герберта, Головачева, Перумова, Буджолд (и, разумеется, Толкиена тоже). Я согласен с тем, что есть игры, от которых трудно оторваться, если в них начать играть. Меня, например, в последние три дня полностью захватил Warcraft 3, но игра действительно шедевр, а шедевры сейчас выходят нечасто. Но вы же не будете сидеть перед компьютером восемь часов подряд, надо и отдыхать, и никто вам не мешает взять в руки книгу и почитать часок-другой. И отдых хороший, и время летит быстрее, и потрачено оно будет с пользой. А уж если вам книга понравится, то вы поневоле начнете все чаще и чаще брать ее в руки. Ну, вот, пожалуй, и все. Надеюсь, что письмо получилось содержательным и не скучным, но в любом случае я хотел высказать свои мысли.

P.S. Геймеры всех мастей и возрастов. Читайте книги. Ведь знание мы получаем именно из них.

[Vadim]

Хотелось бы увидеть на страницах вашей газеты, в рубрике "Что-во", историю про GTA 3. Разумеется, после окончания рассказа "По другую половину жизни". (Кстати, прошу передать привет и ОГРОМНОЕ СПАСИБО max_849 и Duke Nukem'у за их замечательные рассказы. И скажите Max'у, что я про него не забыл). Но вернемся к GTA 3. Сам я не могу написать эту историю, потому что

дошел только до второго города. Но я думаю, что читатели (то есть мы) вполне смогли бы написать хороший рассказ про GTA 3. (Прошу опубликовать этот пункт в следующем номере, если идея вам понравится. Может быть, тогда читатели вашей замечательной газеты начнут творить!)

Идея хорошая. Ну что, читатели, начнете творить?;) Ежели придумается что-нибудь интересное, связывайтесь с нами.

ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ СХЕМЫ СКИДКА

ЦУМ метро
пл. Я. Коласа
ул. В. Хоружей Авт. 19, 25
1 этаж, "Алгоритм"
Демонстрационный зал
корпус 15
Дом мебели

Лич. № 10607 от 8.06.2000 до 8.06.2005 г.г.
Выд. Минторгисполкомом

Кстати

Спасибо Nicky за статью "Соединяемся" в последнем номере ВР. Только, к сожалению, она мне не помогла. Я до выхода газеты сам разобрался и заметил пару особенностей связи, которыми могу поделиться.

Особенности соединения Counter-Strike.

1. Все компоненты, указанные в статье, должны быть установлены.

2. Совсем не обязательно жестко прописывать IP адрес.

3. Ни в коем случае не запускать Контру до соединения, потому что когда идет установка связи, вас обязательно выкинет из игры и у вас не будет звука (у меня и у моих друзей пропадал).

4. Создавать сервер должен тот, кто вам звонит, причем как обычную LAN игру — будет меньше глюков.

5. Присоединяться к созданному серверу нужно как к обычной LAN игре.

6. Если скорость соединения ниже, чем 33600 бит/с, играть не стоит вообще или тогда устраивать дуэль 1vs1. С другом мы играли 3vs3 на скорости 33600 бит/с 4 часа, только обнаружили пару-тройку глюков.

Минович Юрий

Привет, Вээрка...

Написать вам меня заставила нужда рассказать всем геймерам правду... Вот все-таки неправильно вы говорите "по модему в 3D шутеры играть можно, но с огромными лагами и глюками". Это не так...

У меня модем Ascor 56k int., у друга Rockwell Bullet 56k внешний, т.е. обычные модемы. И как вы думаете, во что мы играли? В Doom? Нет... В Первую кваку? Тоже нет... Мы играли в CS!!! Правда, версии 1.1, но сути это не меняет... Пинг был 150-200 (понимаю, много, но это не кутрикерный пинг, а КС'ный), и Контра бе-

гала очень шустренько. Правда, играя по модему, вы можете насладиться только игрой 1v1 (с ботами неинтересно, да и пинг они будут уверенно увеличивать). Также мы опробовали игру в Халфу v1.0.0.6. Итог: замечательная гулька для модемного коннекта.

Такое ощущение, что ты играешь в Клубе (никаких глюков и лагов). Опять же игра 1v1. Есть у меня один одноклассничек, вот только ник забыл, в общем, Шурик. А играл сей товарищТЧ в Анрыл, точнее, в УТ, и, по его словам, играть не то чтобы вполне возможно, но даже нужно. А если прикинуть мозгой, то получается, что и на квакерской улице будет праздник! Хе-хе:) Ведь Халфа и КС используют кудвакерный движок.

Да вот только у меня нет q2, чтобы точно вам сказать "мона иль не мона" гамать во вторую кваку, но попробовать можете и вы.

Вывод: если вы жить не можете без того, чтобы с эмки стрелнуть другу в голову иль поорудовать пылесосом в Халфе, то модем ваш спаситель. В противном случае он тоже хороший помощник.

С уважением, I@ndREW!

Hi, Виртуалочка! Хочу поделиться некоторыми хитростями и глюками GTA 3:

1) На улице можно подцепить (остановиться рядом на машине и немного подождать) "девушку легкого поведения" и, заехав в безлюдное место, получить 25 хелсов (платно, конечно). Кстати, брать лучше темнокожую ДЛП (девушек легкого поведения), так как белые берут по Либерти-баксу ежеминутно и работают медленно (а потом можно взять дубинку и... получить свои деньги обратно:).

2) Если поставить на кинокамеру и заехать на ремонт машины, то можно увидеть, как вам красят/ремонтуют машину (а точнее, меняют).

3) Можно бесплатно перекраши-

вать машину, если заехать второй/третий/энный раз на ремонт.

4) Используя код переодевания, можно одеться полицейским/фэбэ-эровцем/военным, но тогда при совершении преступления у вас тут же появится "звезда почета".

5) В районе Сент Маркс (на большой дуге в конце города) есть поворот в сторону пляжа — там припаркованы два "Стража Мафии". На этой же дуге есть эксклюзивный "Страж" без решетки на заднем стекле и не черный!

6) Прописав код на хорошее вождение, можно тормозить и управлять машиной в воздухе.

7) Прописав код на летающие машины, можно перелететь на другой берег (у меня получалось только в сочетании с кодом на хорошее вождение, а возможно, это был лишь глюк).

I.D. aka WINNER

В рубрике "Застрял" (Вопрос-Ответ) был вопрос по игре Might and Magic IX: после того, как я вхожу в Руины Верхоффина, там меня быстро убивают, не могу никого убить. Куда идти? АВИБОК.

По-моему, ответ был неполный, поэтому хочу его дополнить.

Перед руинами был мост, так? А перед мостом мужик стоял, так? Вот к этому мужику и подходим. Поговорим с ним, и он пошлет нас к одной бабуйке. Идем к ней (напротив моста проход в горах), по пути убивая всех. Поговорим с ней, и она даст нам квест: убить всех стрекоз в пещере (вход перед дверью дома). Кстати, за домом есть колодец. Убиваем всех, забираем все, идем к бабуйке и, поговорив с ней, получаем ключ. Идем к мужику. Тот сильно радуется и присоединяется к вам. Идем в руины. Проходим прямо до воды и поворачиваем направо. Там забираем все в сундуке и делаем ноги (выходим из руин). Проходим немного по острову и видим спуск с

дверью в конце. Идем туда, но не спешим. Там из земли (когда пойдем к двери) вылезают скелетоны. Желательно их побить, пока они лезут. Потом открываем дверь и смотрим ролик.

1. В одном из прошлых номеров парень (ужасный фанат Анрыла) спрашивал о тактиках стрельбы из Flack-Cannon. Отвечаю: с разбега (он часто получается в результате блуждания по локации) в прыжке стреляешь левой кнопкой предмета, находящегося в правой руке, при этом целясь прямо в башку (проверено — эффективность 100%) и никак не ниже.

2. Enforcer в руках профессионала попадает в разряд одной из самых мощных пушек (а если их два...). Так что отмазки в виде "респаунов прямо перед хорошо экипированным противником" не пройдут. Damage от первой пули составляет 25 хелсов! Шесть пуль одиночными, добавить четыре — и никакой Shield Beld не спасет (надо лишь попасть).

3. Привет могилевским Анрылерам, коих я насчитал всего пять, включая меня:(:(

Всего доброго. Mephisto.666.

Могу дать ценный совет (для кого как:) по игре Neverhood. Есть в этой игре одна стена, сплошь исписанная. Она находится, по-моему, после головокружки с мелодией (там трубки, в которые плевать надо). В конце стены лежит кассета, а в начале есть лифт, спустившись на котором можно узнать первую координату для пушки. Короче, если идти вдоль этой стены, можно дойти до места, где сверху слева написано ОТТОБОРГ, перейти на следующий экран (вправо) — начиная с 4-го столбика, там написано полное прохождение данной игры. Так что кому надо, пусть читает. Федотов Артем aka CHUPA.

на него либо на истребители сопровождения (там их 2). Собственно, уничтожение этого АСС и есть главная цель. Кранты ему — ПВО больше не дееспособна, и подоспевшие штурмовики все сами сделают. Лучше не геройствовать и после выполнения цели дуть на базу, причем пофиг, на какую.

Помогите пройти первый этап игры GAG3 (ГЭГ 3). Почему дядя Ляо не берет кассету с нормальной записью (кабель к видеокамере подключил и сделал запись на чистую кассету)? Не нашел картридж к Gagboy, что делать с прожаренными мухами и эспандером, который я повесил на крюк? Может, где есть солоушен? Gary.

Если бы действительно Гари, то должен знать, что GAG3 не существует. А в первой и второй (та, которая GAG+) частях несколько разные варианты прохождения. А прохождения всех GAG есть на нашем сайте <http://www.nestor.minsk.by/vr/>.

Застрял

В Hitman не могу пройти 3-й уровень. Мой друг говорит, что в 3-м уровне должен ехать лимузин, но у меня его нет. Я уничтожаю все группировки, захожу в ресторан, и двери в бар закрыты. Остальные двери тоже закрыты. Я не знаю, как дальше играть. Егор.

Да, твой друг прав. Через некоторое время после начала миссии у ресторана должен остановиться лимузин. Главное — это тихонько стоять в сторонке и не показывать пушку. После того как лимузин остановится, из него выйдут люди и пойдут в ресторан. Смотри, водитель должен зайти за угол. Следуй за ним. После того, как убедишься, что тебя никто не видит, убивай его при помощи Fiber Wire. Затем берешь его одежду, а труп кидаешь в канализацию. Подходишь к машине и ставишь бомбу. После взрыва убивай всех "синих" и возвращайся к своей машине.

Подскажите, как в игре Hitman:CodeName 47 пройти четвертый тур "Убийство Ли Хонга".

Где найти нефритовую фигурку и подскажите расположение сейфа. X-Mep.

Сейф находится где-то в подвале, походи и пощи внимательно. Нефритовая статуэтка должна быть в сейфе.

Вопрос по SoF2: Как пройти железнодорожную станцию в Праге? Документы у Немца взял; ни одна дверь не открывается.

Все очень просто. Выходи на улицу, подходи к двери (там, где стоит охранник), показывай ему документы. Главное — не показывай пушку, пока не подойдешь к платформе.

Как пройти первую миссию (там, где надо сопроводить свои грузовики). Поначалу я не выполнял все приказы, а просто летел вместе с грузовиками, пока их не сбивали, а потом уничтожил ПВО и истребители врага, после чего возвратился на базу, и мне писали, что миссия провалена. После долгих мучений я стал выполнять все мелкие указания... И хотя главная цель миссии — уничтожить ПВО — выполнена, мне пи-

шут, что якобы она провалена. Но я же не идиот, я уничтожил все установки до последней! Что делать? Может, после посадки как-то из игры по-другому выходить? Я жму Esc, как в тренировке. Константин.

Нет, выход осуществляется именно Esc, тут все верно. Дело в том, что Шторм — игра динамичная, и цели миссии там меняются порой очень быстро. Так вот, если б вы внимательней слушали переговоры диспетчеров и отвечали на все запросы в полетном меню, то все бы выглядело так: после атаки на грузовики нам сообщают, что вражий AVACS — т.е. самолет-разведчик, координирует атаку ПВО, и попросили бы всех незанятых пилотов сбить его. Вы отвечаете, что, мол, я лечу-пыху и ща его в капусту, и т.п. После лететь желательно над дном каньона, где ПВО не станет, там же висят два истребителя. Ракеты тратить не рекомендую, если подлететь к ним быстро — они и с места сдвинуться не успеют. Вылетаешь из каньона — на предельно низкой высоте — и летишь к указанному маркером Аваксу (ACC). Ракеты лучше просадить

Приставки

Хочу купить Play Station, но мой телевизор не имеет нужного разъема для ее подключения. Он довольно старой модели, и я не уверен, что приставка сможет на нем работать. В прошлом номере (ВР №6, 2002) вы писали, что PSOne можно подключить через антенный вход. 1. Как же это сделать? 2. Пойдет ли приставка на телевизоре старого образца? Sharky'.

1. Через специальный модулятор для Sony PS. В Минске он стоит около 4500 руб.

2. Ну, если телевизор не совсем уж музейный и у него есть возможность настройки каналов. Однако, кроме того, для обеспечения цветной картинки тебе не обойтись без декодера.

Продается ли сейчас дополнительное оборудование Mega CD2 System для приставки Sega Mega Drive II? Если да, то сколько оно будет стоить? Миша.

Я не видел даже в российских интернет-магазинах. Можно попробовать поспрашивать у продавцов на рынке, может, кто под заказ и сможет отыскать.

Я застрял в игре Silent Hill на PS. Застрял я в школе. После того, как я прошел через ворота в часовне, я оказался в "потустороннем" мире, где в школе все изменилось, везде кровиха и трупы подвешены. В мужском туалете взял обреза, нашел патронов для него, в библиотеке лежит книга, в которой написано про ящерицу и охотника (какая-то сказка). Да, вот еще что: в туалете висит труп и на стене написано: "Leonard Rhine. Monster Lurks — чудовище затаилось". Я поднялся на крышу. Там в дыре висит ключ. Я открыл воду, но она не дотекала. Потом заткнул одну сливную дыру найденным резиновым мячиком. В итоге ключ упал в трубу. Далее я оббегал всю школу, все обыскал, но ничего нет. Теперь вопросы:

Что означает надпись в мужском толчке и в библиотечной книге?

Это подсказка по тактике борьбы с боссом. Когда будешь сражаться с ним (в цокольном этаже школы) сделай вот что — когда эта тварь разинет пасть, выстрели ему в рот. Нескольких хороших зарядов будет для него вполне достаточно.

Как достать свалившийся в трубу ключ?

Ключ ты найдешь в одной из водосточных труб во дворе.

Все классы заперты. Как же мне попасть в бойлерную и что делать дальше?

Теперь, когда заполучил этот ключ, можешь пройти в первую классную комнату и открыть вторую дверь в смежный класс, теперь можешь попасть в цокольный этаж.

Проголосуй за свою любимую игру!

На сайте газеты "Виртуальные радости" по адресу <http://www.nestor.minsk.by/vr/> появилось голосование "Лучшая компьютерная игра месяца", по которому будет определяться двадцатка лучших игр месяца по мнению посетителей сайта.

ПРАВИЛА. Проголосовать вы можете за несколько игр сразу, но только один раз в месяц. Голосование будет обновляться в первых числах каждого месяца. Игры, вошедшие в первую двадцатку, остаются в голосовании на следующий месяц. Остальные вылетают из участия — на их место приходят новинки последнего месяца.

Приглашаем всех принять участие в составлении этого ежемесячного хит-парада, итоги которого будут публиковаться в каждом номере ВР.

На 7 августа проголосовало 275 человек. И результаты этого голосования выглядят следующим образом.

Хит-парад ВР "Лучшая игра месяца"

место	голосов	игра
1.	88	Warcraft III: Reign of Chaos
2.	86	Grand Theft Auto 3
3.	49	Fallout 2
4.	45	Neverwinter Nights
5.	39	Aliens vs. Predator 2
6.	35	Morrowind
7.	34	Max Payne
8.	33	Disciples 2: Dark Prophecy
9.	33	Return To Castle Wolfenstein
10.	32	ИЛ 2 — Штурмовик
11.	27	Heroes of Might & Magic 4
12.	26	Serious Sam: The Second Encounter
13.	26	Soldier of Fortune II: Double Helix
14.	25	Dungeon Siege
15.	23	FIFA World Cup 2002
16.	20	Civilization III
17.	18	Commandos 2: Men Of Courage
18.	18	Medal Of Honor: Allied Assault
19.	17	Red Faction
20.	16	Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast
21.	16	Демьюри

Trust

16 ВИДОВ КОЛОНОК

12 ВИДОВ ДЖОЙСТИКОВ, ГЕЙМПАДОВ

10 ВИДОВ МЫШЕЙ

6 ВИДОВ РУЛЕЙ С ПЕДАЛЯМИ

Юнисател
220033 г. Минск,
1-й Валовский пер.,
д. 7, каб. 41.

КОМПЬЮТЕРЫ от 299 у.е.

(017) 2851886, 2214358 unisatel@nsys.by



**Мы предлагаем
намного больше,
чем просто
компьютер**

**Компьютер
American Logic
победитель конкурса
"Лучшая рабочая станция"
на выставке PTS 2001**

- 10 лет на компьютерном рынке РБ
- гарантия 3 года
- бесплатная доставка
- подключение к Интернет+3 часа доступа

**Притыцкого, 60/4, оф. 803
тел. (017) 252-33-12, 252-54-28**

Лиц. N13022 МГНК 30.06.00 г. - 30.06.05 г.

Quake

Где в Интернете можно скачать редактор карт для Q3A, а также последнюю версию самой игры?

Патч до версии 1.31 лежит здесь http://ftp.idsoftware.com/dstuf/quake3/win32/q3pointrelease_131.exe. А редактор смотри на http://www.qeradiant.com/?data=files&files_dir=11 или на <http://Q3A.boom.ru/utilites.html> — здесь вообще навалом всяких редакторов.

Как включить или выключить дым от ракет и гильзы (выпадение) из пушек?

Дым — `cg_noprojectrail 1` или `0` гильзы `cg_brastime 0` или `1`. Смотри: `1` — включить что-либо, `0` — выключить.

На чемпионате по Quake3 мне голову не открутят, если я пропишу `cg_drawTime 1`, `SV_fps 30`, `cg_drawFPS 1` и `rmov_fixed 1`?

Нет, с тебя посмеются, если она у тебя не будет включена.

`SV_fps 30` — это серверная команда, если на чемпах есть выделенный сервак.

`cg_drawFPS 1` нет, но зачем она нужна.

`rmov_fixed 1` — это тоже серверная команда.

В одном из клубов г. Минска мне Темплер показал такую фишку: на `dm6` он прыгнул вниз и потерял пару хэлсов, повторный прыжок с такой же высоты рядом со стеной и "лифтом" он продемонстрировал без потери хэлсов. На мой вопрос он ответил просто: "Типа, подрастешь — узнаешь!". Обидно, а ведь этот фокус не раз бы спас мне жизнь.

Это есть такой глюк. Там смысл, что ты падаешь на неактивную часть джампера (лифта), то есть, ты же зна-

ешь, что если упасть на джампер с любой высоты, то хэлсы не отнимет. Так вот, ты падаешь на джампер, только не активный, но не взлетаешь.

Я ни разу не участвовал в чемпионатах, проводимых в Минске или в других больших городах РБ, но я хотел бы узнать, что за система (Full) Double Elimination и где можно скачать карты `ztnq3tourney1` и `pro-q3tourney4`? Вадим.

Full Double Elimination — это такая система, при которой после жеребьевки играют по одной игре. Победители — виннеры, проигравшие — лузеры. Тогда уже проходит два тура: среди виннеров и среди лузеров. Проигравший виннер становится лузером, проигравший лузер покидает чемпионат. Скачай патч до версии 1.31 отсюда: http://ftp.idsoftware.com/dstuf/quake3/win32/q3pointrelease_131.exe — там должны быть нужные тебе карты.

Объясните, для чего квакеры ставят `cg_drawgun 0`, `r_picmip 5` и прочее. Ведь из-за этого на игру смотреть невозможно. Я играю на нормальных настройках и мне кажется, что так лучше. Алексей

Это нужно для того, чтобы ничего не отвлекало, чтобы ничего не мешало. Например, пушка убирается для того, чтобы увеличить зону видимости и чтобы глаза не мозолили. А пикмип — для каждого по-разному. Я, например, на 15-ом играю. А если тебе больше нравится на стандартных установках, то играй, пожалуйста.

Как после прописи `pause` продолжить игру, не дожидаясь окончания паузы? КиСА.

Ах, вот чего захотел!.. Никак.

Как самому сделать свой конфиг?

Первый раз писать конфиг самому очень сложно. Я в свое время скачал чужой конфиг и изменил его на свой вкус. А скачать конфиги известных белорусских квакеров можно на сайте <http://www.game-by.com/>.

Как на определенные кнопки повесить разные сообщения типа "gg" или "gl"?

Легко. В консоли или в конфиге прописываешь `bind "любая клавиша(без кавычек)" "say GG"`. То же самое проделываешь для GL.

Какими консольными командами можно настроить графику на максимум? ALX

Ну, попробуй так:

```
seta cg_simpleItems "0"
seta cg_drawRewards "1"
seta cg_draw3dIcons "1"
seta cg_gibs "1"
seta cg_marks "1"
seta cg_brassTime "2000"
seta cg_shadows "1"
seta cg_forceModel "0"
seta r_picmip "0"
seta r_finish "1"
seta r_roundImagesDown "0"
seta r_detailTextures "1"
seta r_ignoreFastPath "1"
seta r_lodBias "-2"
seta r_swapInterval "0"
seta r_subdivisions "1"
seta r_lodCurveError "10000"
seta r_colorbits "32"
seta r_texturebits "32"
seta r_dynamiclight "1"
seta r_drawSun "1"
seta r_fastsky "0"
seta r_flares "1"
seta r_textureMode "GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR"
seta r_vertexLight "0"
seta s_loadas8bit "0"
seta s_khz "22"
seta s_musicvolume "0.25"
```

Diablo

Я истинный фанат игры Diablo! Мой друг сказал, что скоро появится 3-я часть сиквела. Правда ли это?

Нет, неправда.

Ограничен ли уровень в DII: LoD (т.е. возможно ли, теоретически, раскататься до 150 уровня)?

Конечно, ограничен. 99 — максимум.

Подскажите, пожалуйста, пару рецептов Хорадрического куба.

Три драгоценных камня одного типа и одной ценности = один камень такого же типа повышенной ценности;

Три обычных фиолетовых (Rejuvenation) зелья = одно фиолетовое зелье полного восстановления (Full Rejuvenation);

Три кольца = амулет;

Три амулета = кольцо;

Три зелья маны, три зелья здоровья и любой драгоценный камень = одно зелье полного восстановления.

Полный список есть в Интернете по этому <http://www.battle.net/diablo2exp/items/cube.shtml> адресу.

Можно ли найти броню с дефенсом 1000 на найтмаре в первом городе? Slimmy.

Очень сомнительно, ибо это должна быть элитная броня с магическими модификаторами, а на найтмаре только еще exceptional шмотки выпадать начинают.

Diablo II. Подскажите, какие лучше всего скилы повышать у Палладина и до какого уровня?

Есть разные варианты. Можно прокачивать (до максимума, разумеется) Blessed Hammer и Concentration. Fanaticism очень хорош, Zeal. Еще можно Vengeance и Holy Shield подкачать. Немного скиллпоинтов можно на Thorns бросить.

Я долго играю в Diablo II и Diablo II: LoD. Решили с другом поиграть по "сетке", но ничего не выходит. Подскажите, как подключаться?

О технической части дела читай мою статью "Соединяемся!" в этом

номере на странице 21. Ну, а в игре вообще все просто. Заходишь в Дьябл, давишь Multiplayer, потом — TCP-IP. Один становится "хостом", второй, клиент, присоединяется к хосту путем ввода его айпишника. Вот и все дела.

Купил Diablo LoD (1.07), а там на диске уже есть персонаж, начинающий 5-ый акт ("Для тех, у кого не сохранился старый"). Я обрадовался — можно сразу глянуть на новый городок, а не мучаться в догадках "что и как". Но этот персонаж (паладин) не сохраняется при выходе (вторая половина от "Сохранить и выйти"). Можно ли что-то сделать? ***ROBOT [CS]***

Похоже, с файлов сохраненки не сняли атрибут "Только для чтения" (Read Only). Это нужно исправить. Дело это не простое, а очень простое: ищи в каталоге "Дьяблы" подкаталог "save", а внутри этого каталога — группу файлов с названием XXXX, где XXXX — название персонажа. Теперь в Explorer-е (Проводнике) кликай по ним правой кнопкой и заходи в "Свойства" (Preferences), на закладку "Общие" (General). Увидишь внизу поля для флажков, прямо под названием "Атрибуты" (Attributes). Убирай флажок с надписью "Только для чтения" (Read only), дави "Ок" и повторяй операцию для всех файлов сохраненки. Если же флажок в этом поле не стоит, то, значит, мое предположение неверно и у тебя какой-то другой глюк случился.

Что случится, если собрать всю коллекцию вещей (зеленых)?

Дадут бонус. Хороший. Для каждой коллекции — своя, строго заданная "плюшка".

Какими особыми свойствами обладают "зеленые" вещи?

Разными!.. Полную таблицу ищи тут: <http://www.battle.net/diablo2exp/items/sets/>.

Можно ли собрать все "зеленые" вещи из набора и что с ними делать?

Да, собрать можно. Одеть на персонажа/заначить в сундук/продать.

Обязательно ли "зеленые" вещи встречаются в том порядке, в котором они находятся в списке?

Нет, совсем не обязательно.

Опубликуйте рецепты для Хорадрического куба (D2:LOD) по созданию разных шмоток, а также рунные слова, хотя бы по 2-3 рецепта/рунных слова. Прошу от лица фанов Diablo без Инета. Андрей.

Я дам рецепты, но не буду описывать магические эффекты полученных вещей для экономии места. Zephyr — Ort+Eth в луки и арбалеты. Wealth — Lem+Ko+Tir в нателную броню. Venom — Tal+Dol+Mal в оружие. Strength — Amn+Tir в оружие ближнего боя. Steel — Tir+El в мечи, топоры и булавы (mace). Stealth — Tal+Eth в броню. Smoke — Nef+Lum в броню. Silence — Dol+Eld+Hel+Ist+Tir+Vex в оружие. Rhyme — Shael+Eth в щиты. Nadir — Nef+Tir в шлемы. Memory — Lum+Io+Sol+Eth в посохи (staff). Melody — Shael+Ko+Nef в луки и арбалеты. Malice — Ith+El+Eth в оружие ближнего боя. Lore — Ort+Sol в шлемы. Leaf — Tir+Ral в посохи. King's Grace — Amn+Ral+Thul в щиты и скипетры. Holy Thunder — Eth+Ral+Ort+Tal в скипетры. Fury — Jah+Gul+Eth в оружие ближнего боя. Black — Thul+Io+Nef в дубины, молоты или булавы. Ancient's Pledge — Ral+Ort+Tal в щиты. Вот почти все рунные слова.

Стоит сделать несколько замечаний. Во-первых, корректная работа рунных слов возможна только в Diablo II: LOD 1.09; во-вторых, руны в вещи нужно вставлять СТРОГО в указанном порядке, иначе ничего не получится; в-третьих, вещь, в которую вы вставляете руны, должна иметь ровно столько отсеков (sockets), сколько рун нужно для рецепта. Пустых отсеков оставаться НЕ ДОЛЖНО! Только те руны, которые указаны в рецепте, и только в оговоренном порядке. Рецепты получения "кованых" (Crafted) вещей не привожу из-за их большого объема и небольшой (как мне кажется) практической ценности. Тем не менее, все желающие могут прочитать рецепты в Интернете, вот здесь: <http://www.battle.net/diablo2exp/items/crafted>.

Unreal

Когда выйдут Unreal II и Unreal Tournament 2003?

Ut2003 обещают выпустить чуть ранее 3-го квартала сего года, и даже приблизительно дату сказали — 30 сентября. Исходя из этого, следует ожидать где-то в 4-ом квартале.

Будет в Unreal Tournament 2003 что-то наподобие Rippera?

Нет! Зато вернули биопушку!

Как в UT брать пилу (оружие)?

Ни на одной карте ее нет.

Для этого есть специальный мутатор. По-русски он звучит как "мясорубка". Для этого начни создание игры с ботами, и в том окне, где выбирают карту и тип игры, ниже есть кнопка мутаторы (mutators). Смело нажимай на нее. Перед тобой откроется окошко, в котором с левой стороны будет находиться список всех имеющихся мутаторов, а справа — выбранных вами. Для того чтобы добавить или удалить нужный мутатор, следует щелкнуть по нему 2 раза мышкой.

Что надо, чтобы создать UT клан?

Самое основное — это желание и целеустремленность. А остальное придет само!

Какой последний патч (до какой версии), и где его можно взять?

Самый последний патч к UT версии 436! Взять его можно в 2-х мес-

тах: в Интернете (к примеру, www.unrealtournament.com) и второй способ, на мой взгляд, более простой — это купить диск с уже пропатченной игрой.

Почему у меня дома на компе Rocket Launcher стреляет в первом режиме только по одной ракете? Во втором можно зарядить все шесть.

Вызови консоль, по умолчанию это клавиша Tab или ~ (тильда). Затем пропиши следующую строку: `set Botpack.TournamentPlayer bInstantRocket False`

Нажми Enter и пуляй на здоровье!

Можно ли менять гравитацию на картах (что GameSpeed и AirControl можно, я знаю)?

Можно воспользоваться мутатором "низкая гравитация".

Можно ли из консоли "привязывать" значения к клавишам, типа жму F — достается Flak Cannon?

Конечно, в настройках Propeties->Controls можно повесить любую пушку на любую клавишу.

Не подскажите адреса белорусских Internet-серверов для Unreal Tournament?

К сожалению, в Беларуси нет серверов для сетевой игры в Unreal Tournament.

Можно ли просматривать скриншоты командой из консоли?

Нет, для их просмотра лезь в \System и ищи там bmp файлы.

ка, даже не знаю, но локализация от Акеллы выйдет уже в конце этого года. Значит, скоро.

Есть ли редактор карт для Демиургов? Когда выйдет игра Демиурги 2?

Нет редактора карт для Демиургов — он появится во второй части игры, которая выйдет еще не скоро.

На ваши вопросы отвечали:
Roll, Nickky, Meibel,
veneno, Levafan,
SilentMan,
Андрей Егоров

Скажи-ка, дядя

Есть ли возможность в игре "Противостояние 3" видеть вражеские войска на карте (или хотя бы расширить обзор)? Надоело уже сохраняться через каждую минуту... Виктор.

Во время игры жмешь Enter и набираешь "nofog" — и перед тобой открытая карта.

Когда выйдут игры "Корсары-2" и "Готика-2"? Дмитрий

Корсары 2 должны появиться в третьем квартале 2003 года. А Готи-

По другую половину жизни

Часть 10. Забудь о Фримане

Где-то сверху прогремел еще один взрыв. От сильнейшей встряски Гордон снова упал на пол, а перед ним в нескольких шагах обвалилась массивная бетонная плита, загорюродив проход почти наполовину. На какое-то мгновение Гордон как бы разделился на две части: одна часть, отвечающая за самосохранение, говорила, что туда идти не стоит, другая же, стремящаяся к группе "Лямбда", толкала его вперед, несмотря на максимальный риск быть раздавленным. Все же, после очередного взрыва где-то на поверхности, вторая половина взяла верх, и Гордон рванул вперед. Едва он нырнул в щель между плитами, потолок обрушился и засыпал всю комнату. Еще секунда — и Гордон мог бы быть похороженным под обломками. Но его судьба была иной.

Он спустился на уровень ниже по лестнице и оказался в пропускном пункте небольшого подземного гаража. На полу лежали два трупа солдат, а в радиоприемнике на столе, сквозь сильные помехи, слышалось:

— Забудьте о Фримане... Уходим отсюда... Черт, что это?...

Через несколько секунд помехи усилились настолько, что ничего не было слышно. Гордон понял, что солдаты и близко не справляются с наплывом монстров и наверняка решили просто разнести все здания корпорации к чертовой бабушке.

Очередной взрыв вновь встряхнул помещение, но так как глубина была побольше, Гордон устоял на ногах и, выбравшись через разбитое окно, побежал по дороге, уходящей вниз. Все вокруг было полуразрушено, повсюду валялись обломки стен и потолка, а уцелевшие лампы на стенах мигали, как светомузыка на дискотеке.

Раздался электрический треск, и прямо перед Гордоном блеснул яркий зеленый свет, заставив его зажмуриться, но он знал, что такая вспышка означает, и дал очередь из автомата прямо в сторону вспышки. Коричневое тело слэвера сразу упало на серый асфальт. В тот же момент треск раздался сзади. Быстро развернувшись, Гордон увидел гранта, который в свою очередь заметил Гордона. Оба одновременно подняли оружие и выстрелили. Пули из автомата Гордона отскочили от брони гранта, и в этот момент Гордон увидел, как к нему приближается что-то, оставляя за собой желтоватый шлейф. Это "что-то" летело не очень быстро, и Фриман отскочил в сторону, но к его величайшему удивлению эта штука изменила направление, продолжая приближаться. Прежде чем Гордон успел понять, в чем дело, эта штука, очень похожая на насекомое, прицепилась к скафандру и начала буквально вгрызаться в кевларовую ткань, словно это была бумага. Гордон не на шутку испугался и резким движением руки сбросил с себя насекомое. Когда же он поднял голову, то с ужасом увидел, как к нему приближается уже целый рой этих тварей, оставляя за собой целый пучок желтых шлейфов. Не желая быть погрызенным, Гордон развернулся и со всей скоростью помчался вниз по дороге. Через десяток метров он почти нос к носу столкнулся с двумя слэверами, которые в следующее мгновение лежали на полу мертвые. Потом послышался топот: грант, видимо, решил догнать беглеца. Граната, вылетевшая из трубы подствольника, разорвалась на сотню осколков, но она лишь на пару секунд задержала врага. Гордон понял, что не имеет смысла сражаться — надо смыкаться. Единственным путем к отступлению оказался люк, ведущий в канализационную систему. Едва Гордон успел открыть люк, как из-за поворота выскочил грант и снова выстрелил из своего совершенно необычного оружия, и в тот момент, когда первая "муха" подлетела к люку, звякнула металлическая крышка

люка и послышался щелчок запираемого замка. Одна опасность миновала.

Канализация тоже не встретила Гордона с распростертыми объятиями. Сначала милая встреча с крабами, потом отстрел давно забытых присосок на потолке, не говоря про вонючую и жуткую грязь. Но, к счастью, это приключение продлилось недолго: через десяток минут Гордон уже поднимался куда-то вверх по ржавой металлической лестнице. Выбраться удалось не сразу — не слабо проржавевшая крышка люка упорно отказывалась сдвигаться с места. Неизвестно, сколько бы времени Гордон потратил на выход, не услышь на поверхности сначала шага, а затем и шепот солдат, которые поняли, что кто-то помылся из канализации. Решение было быстрым и простым — взорвать крышку. Достав из кармана в скафандре кусок С4 с часовым детонатором, Гордон аккуратно прицепил его к крышке люка, поставил время 15 секунд и, после того как начался отсчет, спешно начал спускаться вниз. Уже на середине спуска он забеспокоился, что поставил мало времени. Прилив адреналина, словно впрыск топлива, ускорил Гордона, и когда он коснулся ногой пола, раздался оглушительный взрыв. Едва Фриман отпрыгнул от лестницы, яркий язык пламени выскочил из трубы и буквально со свистом ударил в пол. Это продолжалось всего секунду, после чего огонь исчез и сверху посыпались обломки бетона и металла, почти засыпав весь проход. Все было сделано, и оставалось лишь надеяться, что взрыв нейтрализовал тех, кто был там, наверху.

Расчистив кучу обломков и вновь поднявшись по лестнице, Гордон высунулся из люка и осмотрелся. Его взору предстали два тела, лежащие по разные стороны от зловонного места, отброшенные взрывом на несколько метров. Однако радость его была недолгой. Когда он вылез из люка и выглянул из-за огромного обломка скалы, его тело словно ударило током. Прямо в десяти метрах стоял тяжелый танк, блокируя путь через ворота. Дуло было направлено прямо на обломок скалы, за которым стоял Гордон, и едва он отпрыгнул, блеснула вспышка и убежище разнесло на мелкие части крупнокалиберным зарядом, словно это был кусок пенопласта. Взрывной волной Гордона отбросило на несколько метров, а каменные обломки, догнавшие его в полете, подарили ему несколько приличных синяков. Ждать следующего выстрела было нельзя. Вскочив на ноги, Гордон с максимальной скоростью побежал по диагонали к танку. Дуло танка начало поворачиваться к бегущей фигурке, но скорости не хватило — и вот Гордон уже стоит сбоку от машины, где достать его невозможно.

С последней гранаты было сорвано кольцо, после чего он открыл люк и бросил ее внутрь. Едва Гордон миновал ворота, которые блокировал танк, раздался сначала взрыв, затем все затряслось от сдетонировавших боеприпасов. С танком было покончено.

Спасаясь от горящих обломков боевой машины, Гордон вскочил в люфт, оказавшийся неподалеку, и нажал на кнопку. Дверь медленно захлопнулась, после чего раздалось гудение и лифт начал опускаться. Тревога вновь охватила Гордона. Куда же на этот раз отправит его судьба? Получится ли снова избежать смерти? Правильным ли он вообще путем идет?

Лифт был в движении уже около двух минут. Это означало, что он находится на глубине не менее двухсот метров. Становилось страшно. Гордона охватило чувство, что он вновь отправляется в лабораторию аномальных материалов — очаг ада на земле. Хотелось остановить лифт и бежать назад. На поверхности было безопаснее, нежели в душных подземных лабораториях. Но Гор-

дон, напрягая силу воли и преодолевая страх, стоял перед дверью лифта, чувствуя пальцем холодный металл спускового крючка и готовясь встретиться лицом к лицу с опасностью. Он чувствовал, что большая часть его пути пройдена. Ему оставалось сделать всего шаг, один маленький шаг к ответам на все вопросы, к его главной цели, ради которой он прошел этот путь, подставляя себя под пули и проносясь сквозь опасности.

Наконец неожиданный толчок лифта отвлек Гордона от безрадостных мыслей и возвестил, что он внизу. Что там его ждет? Куда он пришел? Гордон сжал рукоятку автомата, и как только дверь лифта открылась, выскочил из него, держа автомат наперевес. В нескольких метрах его ждала "делегация" из четырех крабов. Автоматная очередь нейтрализовала их, но привлекла другого врага — крокодилоподобного монстра, который выскочил из затемненного коридора и повернулся к Гордону с самыми худшими намерениями.

Зеленый комок кислоты вылетел из уродливой пасти монстра, но пролетел буквально в нескольких сантиметрах от ноги Гордона. Гордон всегда боялся этих тварей, поэтому, когда он увидел в нескольких метрах перед собой серую тушу, машинально поднял автомат и... в переполохе, вместо спускового крючка автомата, выстрелил гранатометом. Граната промелькнула между Гордоном и монстром, как молния, оставив еле заметный белый шлейф, и попала тварюге точно в пасть. Прошла всего секунда, когда Гордон понял, что сделал, и едва он успел отпрыгнуть, взрыв гранаты разорвал массивную тушу монстра на ошметки, которые разлетелись по всей комнате, забрызгав стены желтой слизью.

Когда Гордон поднял голову, то увидел на полу лишь обгоревшее пятно от взрыва и куски монстра, валяющиеся в разных частях комнаты. Вздохнув с облегчением, он поднялся на ноги и по небольшой лестнице вскарабкался наверх, к металлической двери. Там не было ни ручки, ни кнопки — в общем, ничего, что могло бы открыть дверь. Стукнув по ней несколько раз прикладом автомата, Гордон уже было решил искать другой путь, но вдруг раздался сигнал. Он отошел от двери на шаг и поднял автомат, приготовившись встретить то, что произойдет в следующую секунду.

Но вот дверь открылась, и автомат опустился. В маленькой комнатке, обшитой пластиком, стоял человек лет 50-ти. На нем был серебристый комбинезон, обвешанный всякой электроникой, чем-то отдаленно напоминающий скафандр Гордона.

Увидев Гордона, человек сначала попятился назад, но потом присмотрелся и сказал:

— А, так это ты Гордон Фриман?

— Ну, а ты меня откуда знаешь?

— спросил Гордон, ничуть не удивившись.

— Да про тебя тут все говорят. Начиная от профессоров и заканчивая солдатами.

— Еще бы! Я ищу людей из группы "Лямбда". Они единственные, кто может помочь нам.

— Тебе повезло, Гордон. Ты пришел правильным путем. Почти...

— Что значит "почти"? — не понял Гордон.

— Тут возникла проблема. Два входа, ведущие к главной лаборатории, засыпало при взрыве. Туда не проникнуть. Надо разбирать завал. Для этого требуется несколько человек и часа три времени.

— А сколько вас тут?

— Я и еще двое в лаборатории. Кстати о лаборатории, они там собирают какое-то новое оружие. Тебе имеет смысл взглянуть.

Наличие нового оружия серьезно заинтересовало Гордона.

— В общем так, — сказал он, — закрой дверь наглухо, чтобы никто не просочился. Может, ты мне поможешь кое-что сделать. Тебя, кстати, как звать?



Вскочив на ноги, Гордон с максимальной скоростью побежал по диагонали к танку.

— Бен. Так меня называют здесь.

С этими словами Бен закрыл входную дверь и открыл противоположную. Поднявшись на лифте, они оба вошли в большую лабораторию, напичканную до отказа различными приборами. Самые разнообразные звуки, издаваемые компьютерами, сливались, образуя непрерывное гудение, исходящее словно из ниоткуда. Двое работников в точно таких же костюмах, как у Бена, возились с неким аппаратом, напоминающим смесь пылесоса, парашюта и насоса для опрыскивания деревьев. Бен подошел к ним и сказал:

— Знакомься, Гордон. Это Ларри, а это Кейт...

— Ага, сам Гордон Фриман, — перебил его Кейт, — ничего себе ты заварушку устроил.

— Это ты про что? — не понял Гордон.

— Да про все. Начиная от лаборатории, заканчивая военной базой. До некоторого момента у нас работала система видео-наблюдения, и мы видели твои похождения.

— И не говори. Так где ваше новое оружие?

— Да вот оно, — сказал Ларри, взяв в руку "трубу от пылесоса", — первый прототип плазменной гаусс-пушки. Жарит непрерывным плазменным лучом. Прожигает даже вольфрамовые листы. Вот только энергии, зараза, жрет... Батарей не напасешься.

— А к этой игрушке какие батареи нужны? — спросил Гордон, доставая лазерную пушку. При виде лазера у всех буквально отвисла челюсть.

— Э-э-э... А где ты ЭТО достал??? — первым решился спросить Кейт.

— Лабораторный комплекс около станции по переработке мусора. Один товарищ доигрался, и оружие перешло мне. Кстати, очень пригодилось.

Кейт взял лазер в руки, извлек из него пустой аккумулятор, после чего взял с полки новый и вставил в соответствующий разъем оружия. Проверка аккумулятора и заряда длились секунд пять, после чего загорелся индикатор с надписью "Energy 100%".

— Вот и все, — сказал Кейт и передал оружие Гордону.

— И что теперь? — спросил Ларри.

— Мне нужно добраться до группы "Лямбда". Они... Впрочем, не важно. Мне нужно к ним.

— Оба хода к ним засыпало. Надо расчищать завал, — сказал Кейт, готовясь прямо сейчас начать расчистку.

— Нет, не пойдет, — остановил его Гордон, — на это целый день уйдет, а время работает против нас.

Все задумались над ситуацией, но вдруг Гордон спросил:

— Кстати, а кто-нибудь может отремонтировать мой скафандр?

— Н.Е.В что ли? Какая модель? — спросил Ларри.

— Четвертая, — ответил Гордон, — предупреждаю сразу, разбит по самое никуда.

— Снимай, разберемся, — сказал Кейт, раскладывая на столе инструмент.

Гордон снял скафандр, положил на стол и сказал:

— Занимайтесь скафандром, а я тем временем осмотрю местность. Может, найду ход к группе "Лямбда".

Никому не высовываться. Попытка — не пытка.

С этими словами он взял в руки лазер, засунул за пояс пистолет и вышел из комнаты.

Прошло два часа с момента ухода Фримана. Его новые товарищи начали серьезно беспокоиться. Это место, называемое Лямбда-ядром, было не таким уж и большим, исследовать там было особо нечего. Беспокойство усиливалось зловещими шумами неизвестного происхождения, исходящими словно из ниоткуда. Наконец Ларри не выдержал, схватил лежащий на полу дробовик Фримана и сказал:

— Пойду искать Гордона. Даю сто процентов, что с ним что-то случилось.

Несмотря на возражения со стороны Бена и Кейта, он вышел из помещения, держа дробовик наизготовку. Несколько выстрелов — и человеческий рев из ближайшего коридора заставил его вздрогнуть и попятиться назад. Сжимая изо всех сил рукоятку оружия, Ларри приготовился стрелять во все, что появится из этого коридора. Прошло несколько секунд напряженного ожидания, после чего в проходе показалась чья-то тень. Ларри сжал зубы и, как только невидимый противник выскочил из коридора, закричал:

— Получай!!! — и нажал на спусковой крючок.

Но выстрела не последовало, раздался лишь глухой щелчок спускового механизма. Ларри уже успел попрощаться с жизнью, но к его удивлению перед ним стоял... Гордон. Он смотрел на Ларри непонимающим взглядом с минутой, после чего спросил:

— Ну, а ты тут чего делаешь? Я же сказал не выпазить.

— Я думал...

— Что мне конец? — усмехнулся Гордон. — Нет уж, меня без хрена не съешь, так что попрошу не беспокоиться.

— А чего дробовик не стреляет?

— А ты заряжать не пробовал? — иронично ответил Гордон, — знаешь ли, помогает.

С этими словами он вошел в помещение лаборатории. Кейт и Бен смотрели на него, не зная, что им делать, радоваться или пинать Гордона ногами, чтобы следующий раз предупреждал, что идет надолго.

— Как скафандр? — спросил Гордон

— Пульс нестабильный, но будет жить, — с усмешкой ответил Кейт.

— Я серьезно...

— Я тоже. Повреждения были не такие опасные, как выглядели. Только вот разряжен полностью. Кевларовую ткань обшили плотной бериллиевой, стальные щитки заменили вольфрамом, а остальное покрыли твердым пластиком для лучшей защиты. Теперь со ста метров даже снайперская винтовка не пробьет.

Система жизнеобеспечения, счетчик Гейгера, энергетический щит в норме. Сейчас попробуем зарядить его от аккумуляторов.

Взяв с полки аккумулятор, точно такой же, каким была заряжена лазерная пушка Гордона, Ларри подсоединил к нему провода скафандра. Послышалось гудение, и индикатор на скафандре начал показывать зарядку энергией. Когда зарядка за-

вершилась, Кейт отсоединил провода, закинул их обратно в скафандр и сказал:

— Все, Гордон. Можешь надевать. Гордон быстренько надел скафандр, вновь обвешал себя со всех сторон оружием и боеприпасами.

— Так что ты там, Гордон, обнаружил? — глядя на постепенно обрастающего амуницией Фримана спросил Ларри.

— Обнаружил то, что хотел, — ответил Гордон, — в одной из лабораторий есть план всего этого места. Через стандартные пути к группе "Лямбда" действительно не пробраться. Но я нашел обходной путь.

— А поточнее...

— Через реактор.

— То есть как? — не понял Бен.

— А вот так, — объяснил Гордон, — охладительные трубы с водой соединены с ядром реактора. Если затопить реактор, то вода затопит ядро. После небольшого подводного плавания можно добраться до верхних платформ реактора. Там есть проход в сектор "D". Это уже после завала. Добраться оттуда к группе "Лямбда" можно через телепортационные лаборатории...

— Гордон, ты с ума сошел? — перебил его Ларри, — как ты себе представляешь плыть через включенный реактор? Во-первых, я сомневаюсь, что ты доплывешь до реактора. Во-вторых, там уровень радиации выше критического, а вода нагревается чуть ли не до 80 градусов. В-третьих, верхняя часть реактора находится под таким напряжением, что одного разряда достаточно, чтобы слона убить...

— Значит так, — успокоил его Гордон, — доплыть до реактора — моя задача. Вам я поручаю включить реактор. Далее, радиация и температура поднимутся не сразу. У меня будет около минуты, чтобы миновать реактор. Напряжение, кстати, тоже не сразу нарастает. В общем, задача вполне реальна.

— Ну не знаю. Я бы не рисковал, — пробурчал Кейт.

— А я что, похож на тебя? — спросил Гордон и, не дождав ответа, сказал: Значит так, от вас требуется совсем немного — в точно указанное мною время включить реактор. Справитесь?

— Постараемся, — ответил Бен.

— Отлично. Ровно через десять минут реактор должен быть включен. Если вопросов нет, тогда вперед.

Через пять минут Гордон уже пробирался через машинные отделения. Оставалось совсем немного. Эта затея потихоньку начала навевать на него страх. В теории все выглядело идеально, но в реальности все оказалось намного сложнее. Он не знал, что его ждет там на самом деле. Успеет ли он доплыть до ядра реактора прежде, чем поднимется температура и уровень радиации? Что его ждет дальше? Остался ли там кто-то из группы "Лямбда"? Мысли эти мелькали у Гордона в голове, но он продолжал идти вперед. Его тело словно управлялось кем-то, и Гордон ничего не мог сделать.

Наконец последняя дверь была открыта, и Гордон вошел в помещение с глубоким резервуаром с водой. Глубина была около семи мет-

ров, но вода заполняла резервуар всего метра на два. Гордон приготовился. Секундомер на скафандре показывал оставшиеся полторы минуты. Казалось, время шло слишком быстро. Уже закрепив оружие на скафандре, Гордон собрался спускаться, как вдруг раздался взрыв, и единственная металлическая дверь со свистом вылетела, увлекая за собой клубы дыма. Гордон не свалился в воду, но удержался, выхватил автомат и дал очередь в сторону двери. Пули звякнули о стену, после чего в помещение забежал грант. Повторная очередь, после чего Гордон отскочил назад и спрятался за трубой. Громкий топот возвестил Гордону, что приближается опасность, но едва грант показался из-за трубы, несколько ярких желтых лучей пронзили его голову и туловище насквозь. Массивное тело, закованное в броню, с грохотом упало на металлический пол помещения, но опасность не миновала. Еще два гранта показались в дверях и направили оружие на Гордона. Он понял, что не справится с ними. Время поджимало. Оставалось секунд десять. Тогда он выхватил автомат, стал на краю резервуара и, как только оба гранта сделали первые выстрелы, изо всех сил прыгнул вперед, в полете направил автомат на дверь и нажал на курок гранатомета. Лишь доли секунды Гордон видел вспышку взрыва, после чего начал падать вниз. На секундомере пробежали последние секунды, после чего раздался сигнал истечения времени и Гордон плашмя ударился о поверхность воды. Всплеск, взрыв и лязг осколков слились в один звук, и Гордон погрузился в толщу воды. Как только звук взрыва стих, послышалось гудение — реактор был включен. Терять время было нельзя. Фриман нырнул под воду, заработал руками и поплыл по трубе, ускоренный течением воды.

Пятьдесят метров трубы уже было позади. Впереди была подводная часть ядра реактора. Температура быстро нарастала. Система жизнеобеспечения дала сигнал о недостаточном количестве кислорода. Собрав все силы, Гордон оттолкнулся ногами от пола и стрелой взметнулся вверх, усиленно работая руками. Наконец последние миллиметры воды пройдены. Всплеск, глубокий вздох — и вот Гордон на поверхности воды. Горячая вода более не представляла опасности для него, так как его надежно защищал скафандр. Но нужно было торопиться — повышалась радиация. Вскоре уровень воды был достаточно высоко, и Гордон, ухватившись за край верхней платформы, наконец вылез на твердую поверхность. Все получилось как нельзя лучше.

Серая дверь, выводящая из этого места, была открыта, и Гордон оказался в коридорах сектора "B". Наморщив лоб, он попытался вспомнить карту, проклиная себя за то, что как раз на это место не обратил внимания, но, ничего толком не вспомнив, пошел по одному из коридоров. В отличие от сектора "A", где он ходил в поисках хода, тут царил абсолютно мертвая тишина. Нигде не было ни гудения машин, ни шипения газа, ни шелеста воды в трубах.

Гордон старался двигаться как можно тише, словно не хотел нарушать покой этого затерянного мира, но при этом внимательно осматривал каждый уголок, каждый коридор.

Поиски привели Гордона к телепортационной лаборатории. Фактически, это было главное место во всем Лямбда-ядре. Именно из-за технологии телепортации проводились исследования аномального минерала. Секретные службы хотели получить в свое распоряжение новую, ранее неведомую, технологию, а в результате получили неприятности. Очень серьезные неприятности.

Лаборатория работала вполне исправно, но там никого не было. Телепортационные отсеки переливались желто-зелеными цветами, готовые перенести кого угодно и куда угодно.

Провозившись с полчаса с оборудованием, Гордон с большого разобрался с телепортацией. Запро-

осто вывозили оттуда аномальный минерал в обмен на некоторые технологии.

— И что дальше?

— А дальше Нигилант, видимо, почувствовал манию величия. Мир Ксен показался ему маленьким, и он решил распространить свое влияние на наш мир. Он вызвал мутацию минерала, благодаря которой все существа из мира Ксен могут телепортироваться на землю.

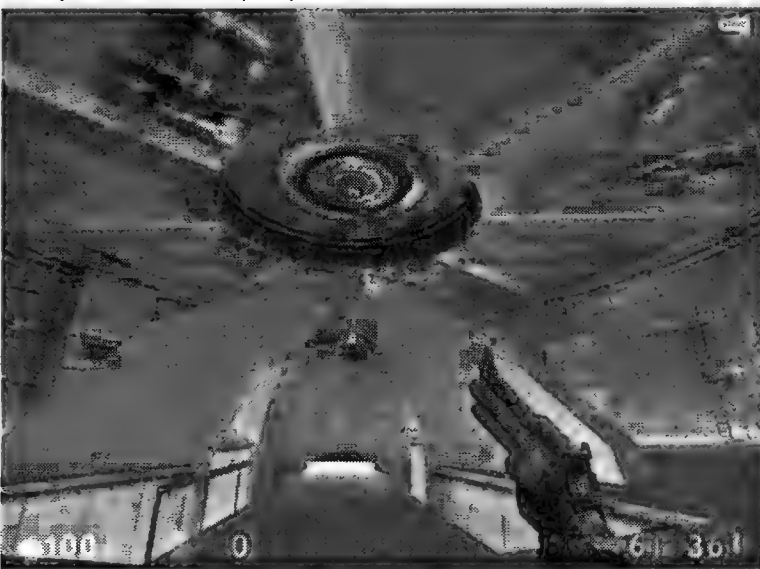
Гордон глядел на Дока почти с чувством отчаяния, словно все кончено, словно через минуту начнется конец света.

— Так что же можно сделать? — наконец решился спросить Гордон.

— Уничтожить Нигиланта, — ответил Док, — как только он закончит оказывать влияние на минерал, приток враждебных существ закончится. Без него они не смогут перемещаться между измерениями.

Ответ сразил Гордона наповал.

Аппарат был очень похож на спектрограф, которым Гордон исследовал минерал в своей лаборатории.



граммировав один из отсеков на телепортацию в сектор "D", он включил телепортатор и остановился перед сияющим отсеком. "А что если телепортатор неисправен?" — пронеслась мысль, однако другого выбора не было, и Гордон, закрыв глаза, шагнул в отсек.

Треск и зеленый свет на секунду охватили Гордона, после чего исчезли, словно их и не было, а вокруг были поцарапанные стены с надписью "сектор D". Оставалось совсем чуть-чуть. Гордон скинул автомат и пошел вперед. Всего лишь десяток метров осталось за плечами у Гордона после телепортации, после чего, повернув за угол, он остановился перед прозрачной дверью, за которой стояла баррикада из металлических ящиков. Человек в белом халате, увидев Гордона, сначала схватил дробовик и приготовился отражать атаку, но, рассмотрев Гордона получше, вздохнул, отложил дробовик в сторону и, подойдя к кодовому замку, открыл дверь.

— Так-так, Гордон Фриман, не так ли? — спросил он.

— Ага, — ответил Гордон, — как я понял, тут главная лаборатория группы "Лямбда"?

— Точно. Я доктор Штейс. Можешь звать меня просто Док. Я тут главный. Мы ждали тебя, Гордон.

— Какого черта вообще происходит? — спросил Гордон, осматривая помещение.

— Дело плохо. Очень плохо.

— Это я и сам знаю. А поточнее?

— В образце, который вы исследовали, произошла мутация. Она дала возможность существом из мира Ксен свободно телепортироваться сюда. Пока они могут появляться только на территории Черной Мессы. Но время идет, и неизвестно, что произойдет в ближайшее время.

— И что можно сделать?

— Мутация вызвана наиболее могущественным существом мира Ксен. Мы его называем Нигилант...

— Почему? — удивился Гордон.

— Он сам себя так называет...

Услышав это, Гордон чуть не лишился чувств.

— То есть как, получается, ты лично знаком с ним?

— Когда мы попали туда первый раз, жители мира Ксен ничего плохого даже не думали делать. Мы

— И это что, так просто сделать, что ты так смело говоришь это?

— Не знаю, я не пробовал, но время идет и мы вполне можем опоздать. Выбор есть.

Гордон задумался. Эта затея была в тысячу раз хуже, чем все остальное вместе взятое. Путешествие по неизвестному миру, битком набитому монстрами... Хотя с другой стороны, есть хотя бы шанс. Если он не пойдет туда на решительную схватку, то погибнут все.

— Так что, Гордон? — прервал его мысли Док.

— Ладно, — тряхнув головой, ответил Гордон, — я согласен.

— Хорошо. У нас есть кое-какое оборудование, которое тебе пригодится.

С этими словами Док открыл комнату, заваленную самым различным оружием и боеприпасами. Кроме того, Док открыл небольшой отсек, из которого извлек устройство, напоминающее заплечный ранец.

— Это, Гордон, прыжковый костюм, — сказал Док, доставая устройство, — оно тоже работает с помощью аномального минерала. Оно просто изменяет твою массу и дает ускорение в произвольную сторону. В мире Ксен без него — никуда.

— Кстати, Док, — спросил Гордон, — а почему бы тебе не рассказать мне про мир Ксен?

— Мир Ксен очень сильно отличается от нашей Вселенной. Вселенная представляет собой безвоздушное пространство, в котором "плавают" галактики, звезды и планеты. Вселенная существует в четырех измерениях, включая время. Мир Ксен представляет собой целую систему так называемых подизмерений. Из одного подизмерения нельзя попасть механическим перемещением. Это возможно только с помощью телепортации. Каждое подизмерение бесконечно, но в отличие от нашей Вселенной, где движаясь в одном из направлений от точки отсчета, ты будешь бесконечно удаляться от нее, в мире Ксен ты будешь повторно проходить через ту же точку бесконечное количество раз. В каждом подизмерении есть воздух, поддержание человеческой жизни возможно.

— А что ты знаешь про обитателей Ксена?

— Они почти такие же существа, как и мы. Они постепенно развивались, совершенствовались. Из-за спецификации Ксена они могут там перемещаться между подизмерениями. По развитию техники они нас почти не превзошли. Механика у них используется нечасто. Физика, математика... Это у них ниже, чем у нас. Но чего они добились в области химии... — Док на секунду замолчал, после чего продолжил. — Если сравнить нашу химию и их, то получается, что мы в химии вообще не разбираемся. Именно на этом у них все построено. У них практически не используются неорганические материалы, везде сплошная органика. Тела тех же слэверов химически преобразованы так, что они могут генерировать электрические заряды и поражать ими своих врагов, ионизируя воздух. Из сплавов металлов и органики изготавливаются сверхпроводящие материалы для их технологий, сверхпрочные доспехи для воинов. Даже вода химически преобразована в специальную жидкость для регенерации живых тканей. Кстати, если тебя ранят, найди источник воды и обработай рану. Заживет меньше, чем за минуту.

— Ладно, — перебил его Фриман, — как мне туда пробраться?

— Через несколько минут у основного аппарата тебя будет ждать наш человек. Ты сможешь телепортироваться в мир Ксен.

— Последний вопрос. Как я узнаю, куда идти, и как я вообще буду телепортироваться по подизмерениям?

— Начиная с подизмерения, куда ты телепортируешься, есть специальные телепортаторы. Они построены специально для людей. Ищи их и попадешь прямо к Нигиланту.

Гордон вздохнул, словно это был последний вздох в его жизни, после чего надел прыжковый костюм, пополнил запасы амуниции и зашел в помещение с основным телепортационным аппаратом. Аппарат был очень похож на спектрограф, которым Гордон исследовал минерал в своей лаборатории. Наверху стоял оператор в специальном костюме и готовил аппарат.

— Привет, Гордон, — крикнул он, увидев Гордона, — подожди минуту, сейчас будет готово.

Минута пролетела быстро, после чего оператор крикнул:

— Итак, запускаю! По моей команде прыгай в центр аппарата. Не раньше и не позже.

Раздались гудки сирены, все вокруг осветилось мигающим красным светом, и дуги вокруг аппарата начали раздвигаться в стороны. Прошло несколько секунд, затем луч плазмы соединил верхнюю и нижнюю часть аппарата. Ожидание Гордона было прервано зеленой вспышкой в воздухе. Прямо из ниоткуда появилось облако зеленого газа, после чего на его месте появилось нечто летающее, чем-то напоминающее слэвера. Совершенно дикий рев, издаваемый этим существом, усилился эхом, и у Гордона по коже пробежали мурашки.

— Гордон! — раздался крик оператора. — Не жди! Стреляй!

Гордон не заставил просить дважды, схватил два револьвера, взятые на складе, и выстрелил по коричневому телу летающего монстра. Монстр сдох сразу. После этого летающие монстры начали появляться во всем помещении. Гордон стрелял налево и направо, тела монстров падали на пол, взамен им появлялись новые. Битва, казалось, продлится бесконечно.

Крик оператора "Давай, Гордон! Вперед!", вызвал у Гордона всплеск адреналина.

Выстрелив последним патроном из револьвера по ближайшему монстру, он изо всех сил побежал вперед и, отбросив в стороны пустые револьверы, исчез. И лишь через зеленую пленку телепортатора он видел уничтожаемую лабораторию. Путь отрезан и другого выхода нет. Только вперед...

TO BE CONTINUED.

Тимошук Глеб
known as Duke Nukem
г. Брест 2002



Мудрость Morrowind

Окончание. Начало в BP №7 2002

Morrowind FAQ

Руки этим Бесездовцам поотрывать! Я снова застрял в стене!

В консоли ("~") нужно набрать "fixme". Без кавычек, разумеется.

Отчего я так медленно бегаю?

Скорость бега зависит от значения скилла Athletics, параметра Speed и веса носимых на себе вещей.

Как удалить заклинание из списка? У меня там их уже около сотни!

В списке заклинаний нужно щелкнуть по ненужному спеллу левой кнопкой мышки с зажатым клавишей "Shift".

Хочу свой дом!

Великие дома, если дослужиться там до высоких рангов, построят вам особняк. А вообще, рекомендуем использовать бывший Council Club в Balmora. После выполнения квеста от Lianus Varro по вырезанию банды Camonna Tong он опустеет, и никто не будет против, если вы там поселились).

Почему у шмотку не зашивается constant effect?

Неправильная душа используется. Для получения константов подходят только души Golden Saint-a и Ascended Sleeper-a (и еще Vives-a, хе-хе-хе-хе).

Почему у меня при повышении уровня все время около атрибутов разные множители?

Этот множитель зависит от того, какие умения вы прокачивали до получения уровня. Множитель при получении уровня будет равен количеству единиц, на которое увеличился скилл, влияющий на этот атрибут (т.е. он должен быть "governing" для этого скилла), деленному пополам (максимальный множитель равен пяти). Если дополнительные умения тренируются не самостоятельно (тренеры/книги), то они не повлияют на множитель.

Кому шмотки продавать? У всех денег мало;)

Самых зажиточных торговцев в игре 3. Во-первых, это Scamp в Ghorak Manor (дом с орками), Caldera. У него каждый день есть по 5000 наличными, кроме того, вещи он покупает и продает по номиналу. Во-вторых, это краб. Найти его уже сложнее: идем на северо-восток от Vives, приходим в Ald Sotha, потом берем направление на восток до Mzahnch Ruin. Так вот, краб на острове чуть восточнее (или юго-восточнее) этой самой Mzahnch Ruin. У него есть уже 10000. И, наконец, третьих, профессиональный торговец есть в Zainab Camp, его зовут Adabael Timsar-Dadisun. У него есть 9000. Кроме того, он может дотренировать вам Merchantile до 100 (обычные тренеры качают только до 50).

Где этот треклятый Dwemer Puzzlebox?

Заходим в указанное квестодателем подземелье. Спускаемся вниз. Смотрим перед собой, видим балкон. Левитируем туда, видим слева дверь. Убиваем врага в комнате за дверью и забираем с полки кубик. Все просто.

Какая разница между "невидимостью" и "хамелеоном"?

Хамелеон действует по типу Sneak-a, то есть под ним можно делать что угодно и оставаться незамеченным. Невидимость сразу слетает, если что-либо делать (воровать, кастовать магию, драться и т.п.).

Я вызываю daedric вещь, и если выбрасываю ее на пол, то она становится вечной! Bar?

Да. Ждем патча.

Чем отличаются зелья Fortify [Атрибут] от Restore [Атрибут]?

Fortify зелья повышают атрибут, а Restore — возвращают его в нормальное состояние после того, как этот параметр был каким-либо обра-

зом (болезнью или магией) снижен (drained).

Откуда взять мод [какой-то]?

На <http://www.morrowindfiles.com> есть если не все, то очень-очень многое. Также рекомендую забрести сюда: <http://www.kalderia.com>.

Какие книжки читать?

Все книги с ценностью больше 200 (бывают и исключения) поднимают скиллы. Некоторые книги дают квесты (Pilgrim's Path) или содержат полезную информацию (Alchemist's Formulary). Ну и еще некоторые просто очень интересно читать (рекомендую Hypothetical Treachery или ABC For Barbarians). Кстати, если открыть (прочсть, а не забирать) книгу в магазине, то ничего не будет — пользуйтесь.

Вампиры

Вампиры в Morrowind есть. Более того, ваш персонаж может стать им. Что же это ему даст? А это даст немаленький бонус к характеристикам — как к скиллам, так и к параметрам. Но зато вашему вампирчику будет больно делать огонь (50% слабость) и солнечный свет (-5 ед. здоровья в секунду пребывания под солнцем). Кроме того, все или почти все NPC откажутся с нами разговаривать (торговать и т.п.). Тем не менее, побыть в шкуре вампира довольно занятно (рекомендую становиться им после прохождения главной сюжетной линии), тем более что можно вылечиться, когда вам надоест "вампиризм" (об этом ниже).

Чтобы стать вампиром, нужно, чтобы вас "укусил" какой-нибудь вампир одного из трех кланов. Клан Aundae — это клан магов, главное "представительство" их находится на острове, на юго-запад от Sheogorad. Quara — клан воинов. Основное логово их располагается в димерских руинах Druscaht, это на юго-западе от лагеря эшлэндеров Urshilaku. Клан Beme — это в основном воры. Искать их нужно в димерской цитадели Galot Daeus, на севере гряды Molag Amur. Выбираем клан, заходим в логово, подставляем под удар, лечимся и ждем появления в списке болезней Porphyric Hemophilia. Заработали? Как "нет"? Тогда нужно каким-то образом понизить резист к обычным болезням (common disease). Ну, вот, теперь оперативно рвем когти из логова и спим 72 часа (трое суток). Персонажу должен присниться страшный/страшный сон про девушку, плачущую кровавыми слезами и... Поздравляю, вы теперь вампир:).

Конкретные бонусы к характеристикам таковы: сопротивляемость повреждению от нормального оружия 50%, 100% резист к парализу (Paralyze), 100% сопротивляемость обычным болезням, +20 к силе, +20 к силе воли, +20 к скорости (Quara-вцы получают еще +20 к силе, члены клана Beme +20 к ловкости, а Aundae-вцы +20 к силе воли).

Бонусы к скиллам таковы: ACR +30, ATH +30, DES +30, HTH +30, ILS +30, MYS +30, SNK +30, UNA +30. Каждый клан получает дополнительно еще по два бонуса: Aundae — MYS +20, SBD +20; Beme — SNK +20, UNA +20; Quara — HA +20, BLW +20.

После того, как отоспитесь и получите вышеуказанные плюшки (а также свойственные всем вампирам минусы), идите назад в "родной" клан. Там на вас уже не нападут, но и разговаривать пока не будут. Выполните квест (брать его нужно у главы клана) — станете полноценным вампиром. Можно вылечиться от вампиризма, но больше вы вампиром уже не станете (невелика потеря, честное слово). Идите в руины Bal Ur, на севере от Suran. Внутри будет

некто Derar Hlervu. Поговорите с ним, потом — со статуей бога. Выполняйте полученный квест и возвращайтесь в руины, для того чтобы снова поговорить со статуей. Вы будете исцелены и получите иммунитет к вампиризму.

Алхимия

Алхимия — весьма полезное занятие. Что же нужно для того, чтобы стать алхимиком? Перво-наперво, у вас должен быть высокий показатель интеллекта (>=60) и неплохой скилл Alchemy. Впрочем, если показатель этот у вас плоховат, то самое время его подрастить. Для занятий алхимией лучше всего выбрать соответствующий магазинчик в Бальморе (недалеко от храма). Там можно спереть (или купить — кому как нравится) не только грандмастерскую ступку, но и весь остальной мастерский алхимический инвентарий. Для начала — самое то;).

Ступка и пестик (mortar and pestle) — важнейший инструмент в наших алхимических опытах. Реторта (retort) усиливает и продлевает все положительные эффекты зелья. Перегонный куб (alembic) ослабляет и уменьшает длительность всех отрицательных эффектов зелья. Кальцинатор (calcinator) увеличивает силу и длительность всех эффектов заклинания. Разумеется, качество зелья зависит не только и не столько от качества инструментария, сколько от показателя интеллекта алхимика и прокачанности скилла Alchemy.

Зелья составляются из ингредиентов. Ингредиенты либо "собираются" с соответствующих растений, либо конфискуются у монстров (путем убийства последних), либо покупают-

ся в соответствующих магазинах. У каждого ингредиента имеется три или четыре эффекта; при низком (<30) уровне скилла будет виден лишь один эффект, при значении Alchemy от 30 до 45 — два, при 40-59 — три, а при Alchemy >60 будут видны все эффекты зелья. Вы должны смешать в ступке как минимум два ингредиента, при этом хотя бы один эффект должен у них совпадать. Этим эффектом (мощность его будет зависеть от вашего интеллекта и показателя алхимии) будет обладать созданное зелье. Если совпадающих эффектов несколько, то зелье будет обладать и этими эффектами.

Enchant

Для наделения вещи магическими свойствами нужно: а) сама вещь и б) камень с душой какого-либо монстра. Сначала нужно найти подходящую для энчанта вещь — чем больше ее Value, то есть ценность, тем лучше. А вообще количество "волшебства", которое может вместить каждая конкретная вещь, сильно разнится; нужно пробовать и выбирать лучшее. Рекомендую exquisite вещицы и daedric броню. Так вот, в вещь вшиваются магические эффекты. Чем сильнее "энчант", тем больше "зарядка" он пожирает. Заряд вещи определяется качеством Soulgem-a. В эти камни нужно засовывать души убиенных монстров (кастует на живого монстра или труп заклинание с эффектом Soultrap). Чем круче монстр, тем больше заряда он придаст вещице.

Камни бывают разного качества (зеленые, синие, голубые, фиолетовые и оранжевые — самые лучшие). Кроме того, есть полусекретный перезаряжаемый soulgem Azura's Star — его вы получите после выполнения квеста от Azura, ее статуя находится в юго-восточном углу карты. Но, разумеется, "крутые" монстры в низкокачественные камни не влезут. Стоит заметить, что шанс успеш-

ного создания волшебной вещи зависит от вашего показателя интеллекта, удачи и скилла Enchant. Интеллект и удача легко увеличиваются зельями, но некоторые штучки заколдовать самолично все равно не получится — придется платить мзду Enchanter-ам;). Можно заэнчантить кусок бумаги — получится scroll. Все эффекты от использования заколдованных вещей обычно действуют лишь некоторое время — чтобы получить постоянное действие магического эффекта, понадобится соулгем с душой либо Golden Saint, Ascended Sleeper или Vives (если сможете его убить).

Консоль: знать и уметь

В Morrowind достаточно важную роль играет консоль. Кроме читерских функций (куда ж без них), в консоли можно делать разные интересные и реально полезные по игре вещи. Консоль, если кто-то еще не в курсе, вызывается кнопкой "~" (тильда). Список консольных команд можно получить, введя в консоли help, — команд этих довольно много, и я расскажу лишь о самых интересных.

Fixme — восстанавливает вашего персонажа, если он "застрял" в стене.

Сов -3 -2 — телепортирует персонажа к храму в Бальморе. Использовать стоит только в читерских целях или в случае бессилия команды fixme.

"NPCName">ressurrect — позволяет воскресить любого NPC. NPCName — это имя необходимого NPC, должно быть взято в кавычки.

"NPCName">Setfight X и **"NPCName">stopcombat** — использовать эти команды стоит в паре. Первая устанавливает "порог атаки" NPC (чем меньше, тем менее настроен NPC нападать на вас), вторая прекращает атаку NPC немедленно (однако, если у NPC высокий параметр fight, то они вполне могут сразу же после команды stopcombat напасть на вас; поэтому нужно обязательно понизить параметр fight).

Ra — reset actors, расставляет всех NPC в квадрате в их стартовые позиции. Рекомендуется использовать в случае, если они застрянут где-либо.

"NPCName">placeatpc помещает указанного NPC (NPCName) прямо перед вашим персонажем.

Player->TGM — бессмертие.

Player->SetLevel X — устанавливает уровень персонажа в X.

Player->SetHealth N, **Player->SetMagicka Y** — вместо N и Y вставляйте необходимые вам значения здоровья и маны.

Прокачка

Как легко прокачать необходимые скиллы? Именно этому вопросу посвящен данный раздел.

Магические скиллы (Alteration, Mysticism, Illusion, Destruction, Restoration и Conjuration) прокачиваются использованием соответствующих заклинаний. Идем к любому NPC, который умеет создавать заклинания (Spellmaking), и заказываем у него спеллы для каждой из школ с минимальной силой и продолжительностью эффекта. Эти заклинания будут стоить 1 ед. маны, и ими достаточно удобно прокачивать основные магические скиллы. **Acrobatics** прокачивается постоянным подпрыгиванием ("E"). **Athletics** можно легко прокачать "бегом на месте" — заходим в укромное местечко, поворачиваемся лицом к стене и зажимаем чем-нибудь кнопку вперед ("W") — через час-другой реального времени показателем атлетики повыситесь на десяток-полтора пунктов. Скиллы оружия (Long Blade, Short Blade, Blunt Weapon, Marksman, Axe, Spear) прокачиваются только успешным использованием этих типов оружия на недружелюбно настроенных NPC.

Любая броня (Light Armor, Medium Armor, Heavy Armor или Unarmored) качается так: идем в районе Seyda Neep к крабику и ждем, пока он нас будет атаковать, — с каждой атакой или будет прокачиваться соответствующий тип армора, или отниматься чуть-чуть здоровья;), поэтому нужно не забывать время от времени подлечиваться. Точно так же качается **Block** (нужно стоять со щитом наготове). Для прокачки **Security** понадобится набор отмычек и заклинание **Lock** (покупается в свитках или у спеллмейкера). Теперь находим любой бесхозный сундук, закрываем его Lock-ом и открываем отмычками, процесс повторяем до полного удовлетворения результатом;). **Sneak** качается так: становимся сзади недвижимого NPC и зажимаем кнопку "Ctrl" — через пару часов скилл должен повыситься. Но качаться таким образом — занятие неблагоприятное, проще — у тренеров. Для увеличения скилла **Merchantile** нужно постоянно изменять стоимость сделки при торговле в свою сторону — увеличивать при продаже и уменьшать при покупке. Но помните, что неудачная попытка торговли снизит показатель доброжелательности NPC на 1. **Speechcraft** качается при успешном использовании Persuasion. **Hand-to-Hand** качается при драках кулаками, что, в принципе, неудивительно;). **Alchemy** качается при успешном создании зелья, а **Enchant** — при создании (собственноручно) заколдованных вещей и при их перезарядке. Для быстрой прокачки **Enchant** можно набрать камушков с дешевыми душонками и заряжать с их помощью волшебные вещи. Недорого и сердито, как говорится.

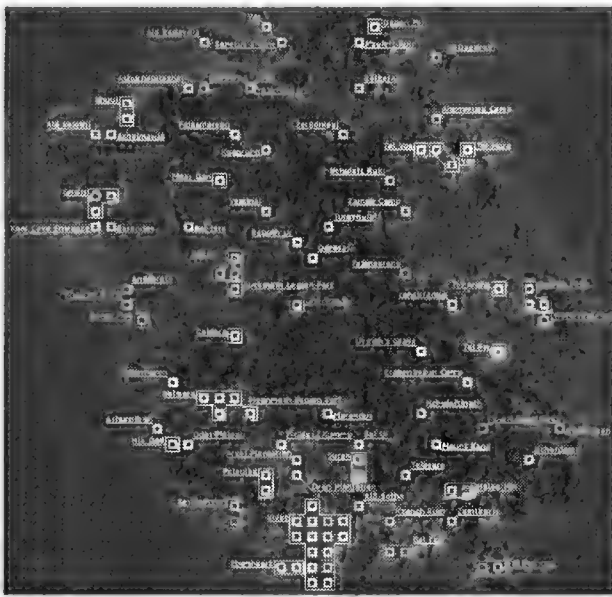
Финита ля...

Да, камрады, мой гайд подошел к концу. Увы, конечно, не все полезные и нужные материалы попали в гайд, но вы ведь понимаете, что про мир Morrowind можно рассказывать без конца, и никакой гайд не может дать всеобъемлющей информации. Поэтому рекомендую зайти по следующим интернет-адресам и прочитать там материалы — думаю, что на каждом из этих сайтов вы найдете что-либо интересное для себя:

http://www.elderscrolls.com/links/links_fans.htm (сборник "официальных" ссылок на фэн-сайты),
<http://morrowindfiles.com/> (сборник файлов и не только),
<http://home.austin.rr.com/shakti/morrowind/>,
<http://www.euro.morrowind.com> (европейский фэн-сайт),
<http://www.travel.ag.ru/tes/>.

Посещаем и просвещаемся.

Николай "Nickky" Щетько (nickky@tut.by)



Новые приключения мушкетеров

Вот и появился, наконец, так ожидаемый многими квест от отечественных разработчиков, компании "Электроникс +", под названием "Новые приключения мушкетеров".

Несмотря на то, что в упомянутой фирме всего пять человек, их первый проект, как ни странно, не оказался неудачным, скорее наоборот.

У ребят получился вполне законченный продукт с оригинальным сюжетом, кучей прикольных моментов и своей уникальной игровой атмосферой, которую, по правде говоря, сможет понять только наш человек, ну или совсем уж "обрусевший" иностранец.

Итак, как того и следовало ожидать, особенно учитывая примеры "Петьки и Вича", а также "Штырлица" вместе с "Пилотами", игра сделана не по сюжету "Трех мушкетеров", а всего лишь "по мотивам", что совсем не хуже, а даже наоборот. Ведь всегда интереснее поучаствовать в приключениях, о которых вы еще не слышали и не читали.

Итак, коварный кардинал (Ришелье или Мазарини — неизвестно), все так же страстно ненавидящий мушкетеров, в очередной раз пытается им насолить.

По каким-то таинственным обстоятельствам д'Артаньян куда-то подевался, и три его друга — Атос, Портос и Арамис — должны теперь его отыскать. Само собой, коварная Миледи, которая странным образом воскресла (книгу читали?), активно помогает кардиналу в его подлых делишках.

Прежде всего, расскажу вам об управлении. Если необходимо, чтобы мушкетер что-то взял, нужно сделать его активным (кликнув по его кружке внизу экрана) и кликнуть по тому предмету, который он должен взять.

Для того чтобы мушкетер одним предметом действовал на другой, нужно дать ему в руки первый предмет и кликнуть по второму. И, наконец, чтобы мушкетер совершил какое-нибудь действие с предметом, нужно дать ему этот предмет в руки и два раза кликнуть по мушкетеру.

Само собой, как обычно, прохождение приводится лишь последовательное, без приколов и посторонних действий. Так что советую, кроме "правильных" действий, иногда совершать еще и "неправильные", будет повод повеселиться.

Итак, три мушкетера, за которых вам и предстоит играть, Атос, Портос и Арамис, просыпаются в старом погребе, из которого им надо выбраться. Сделать это можно через люк в потолке. Попав в трактир, для начала необходимо привести в чувство Атоса. Для этого Арамисом поднимаем с пола кружку и выливаем ее на Атоса. Затем Арамисом идем к бочкам, наполняем кружку вином и отдаем ее мышке. Портосом исследуем подвал, находим возле бочек шампанское, берем бутылку и идем к единственной двери. Чтобы попасть шампанским по замку, необходимо стать между мордой слона и бочкой, а затем кликнуть на потолок, рядом с замком. Теперь крышка люка открыта и осталось только выбраться.

Что-то похожее на катапульту можно соорудить с помощью бочек и полки на стене. Атосом идем к бочкам, берем одну и кладем ее на пол, прямо под открытой крышкой люка (напротив кольца в стене). Затем берем вторую бочку и кладем ее между первой и остальными. Кликнув на нее еще раз, переворачиваем. Тем временем Портосом подходим к окончательно напившейся мышке, сбиваем нижнюю полку и кладем ее на "лежашую" бочку. Катапульты готова.

Атосом становимся на край катапульты под люком, а Портосом запрыгиваем на бочку (надо кликнуть на ее верхнее днище, а не на саму бочку). Затем Портос бьет кулаком по другому концу катапульты, и Арамис улетает. Следующим летит Атос.

Трактир

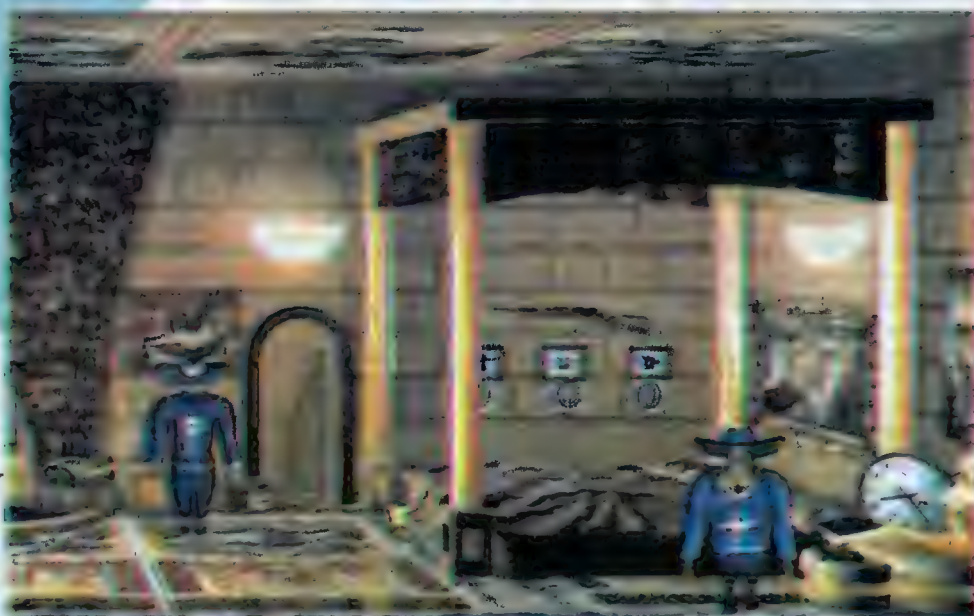
Чтобы снять и запечь зайца, его необходимо умирить. А "усмирительное" явно находится за решеткой. Для этого надо воспользоваться подсказкой на камине и набрать данный код на стеллаже с бутылками. Итак:

- 1 ряд — 1,2,3 бутылка,
- 2 ряд — 2,3,4,5,6,7,8 бутылка,
- 3 ряд — 3,4,5,6 бутылка,
- 4 ряд — 4,5 бутылка.

Вот решетка и открыта.

Портосом идем за решетку, берем из бочки ядовитый гриб и угощаем им зайца. Осталось лишь подготовить камин и запечь зайца на огне.

Атосом берем со стола топор и разрушаем табуретку, а Арамисом складываем ее остатки в камин. Атосом зажигаем огонь, чиркнув по "морде", висящей над камином. Затем Портосом берем мертвого зайца и кладем его в огонь.



Баня

Пьяный банщик уснул в парилке, а закрытый сундук не дает покоя.

Портосом подходим к фонтану и разворачиваем обе статуи. Оторвав у одной из них ключ, идем к сундуку и открываем его. Атосом держим за рычаг у парилки и зажигаем огонь. Затем идем к сундуку, берем там лопату и несем ее обратно, к куче угля.

Чтобы разбудить пьяного банщика, надо разогреть парилку до предела. Портосом подходим к парилке.

Атос начинает засыпать уголь в огонь (кликаем на огонь с лопатой в руках), а когда устает — сразу отходим, и лопату берет Портос. Он не останавливается, пока шкала не дойдет до максимума. Если не получится, то попробуйте снова — сначала Атос, потом сразу Портос.

Улица

Здесь необходимо привлечь внимание Констанции, не поднимая много шума.

Портосом берем вазу около дверей дома, подносим ее к колонке и набираем в нее воды. Затем несем ее к дереву возле ворот и поливаем его. Атосом срываем выросшую грушу и целимся ею в номер дома (51).

Монастырь

Мышка может помочь мушкетерам выбраться, если ей дать сыра и вина.

Атосом дергаем за веревочку — приходит монашка и сразу уходит. Атосом дергаем за веревочку еще раз — и монашка приносит сыр. Кликаем на сыр, чтобы появилась мышка. Затем кликаем на сыр еще раз, и она его съест.

На подоконнике стоит бокал со снотворным. Чтобы до него добраться, мышка должна сдвинуть столик под окном, залезть на него и взять бокал.

Атосом дергаем за веревочку. Приходит монашка с двумя бокалами, один ставит на стол для себя, другим угощает вас. Теперь осталось только напоить монашку ее же снотворным. Для этого мышка идет к сундуку у дверей, снимает ключ и открывает сундук. Затем, прихватив с собой бокал со снотворным, прячется в этом сундуке. Атосом снова дергаем за веревочку. И как только монашка поставит бокал на стол, сразу же кликаем по нему.

Из сундука появится мышка. Затем надо кликнуть на бокал еще раз и мышка их поменяет. Дело сделано. Снова кликаем на бокал — приходит мышка. Затем она обыскивает монашку.

В гостях у Миледи

Здесь надо найти тайный ход.

Атосом дергаем за "держатель" полотенца над бассейном. Выдвигается мостик. Порто-

сом проходим по мостику к форточке и открываем ее. Затем идем к статуе, между зеркалом и баром, и как следует ударяем по ней. В баре появляется ведро с вином. Атосом выливаем вино и отходим. Арамисом берем ведро и идем к бассейну. Проходим по мостику и вычерпываем воду. Затем выходим из бассейна, ставим ведро и отходим. Потом Портосом берем ведро и делаем то же самое.

Подземелье

Здесь надо найти потайной ход.

На стене возле двери висит "морда" с красными глазами. Это пульт управления тележкой. Портосом опустошаем тележку и идем к пулту. По левому глазу (он ближе к двери) надо щелкнуть три раза. Тележка окажется под люстрой. На нее запрыгиваем Арамисом, держим за люстру — и потайной ход откроется. Пока Арамис висит на люстре, Портосом нажимаем на тот же глаз еще шесть раз. Дверь заблокирована. Арамисом отпускаем люстру и лезем в проход.

Бордель

Здесь надо обезвредить палача, Черного Жака.

На стене рядом с лифтом в одном из шести ящиков находится сейф. Код к нему — имя палача. Портосом набираем "ЖАК" и берем оттуда порох. Затем несем порох к комнате № 1 и кладем его в вазу. Осталось только постучать в эту дверь.

Спальня королевы

Здесь надо найти ожерелье.

На стене висит карта, в которой надо правильно расставить столицы. Слева (сверху вниз): АМСТЕРДАМ, БЕРЛИН, РИМ, ПАРИЖ.

Справа (сверху вниз): ЛОНДОН, БЕРЛИН, ЛЮКСЕМБУРГ. Карта откроется. Портосом берем куриную ножку и кладем ее на нижнюю чашу весов. Весы в виде статуи стоят с другой стороны кровати. Затем Портос отходит, а Атос кладет на другую чашу весов кость из собачьей миски. Откроется тайник со слабительным.

Арамисом берем слабительное и кладем его возле неработающего фонтана. Портосом забираем слабительное, выливаем в собачью миску, сверху кладем куриную ножку и отходим.

Когда доверчивая собачка съест кость и убежит, Арамисом подходим к соседней будке и достаем ожерелье.

Вот и все!

SilentMan

SilentMan@tut.by

Игра предоставлена интернет-магазином
www.minskshop.com



BelABM HP COMPAQ FVC'2002 PRO: неожиданная интрига

Этап III. TDK Гран-при Бразилии FVC PRO: двойной успех команды BIR

В отсутствие Дмитрия Грамовича — двукратного чемпиона FVC и бесспорного фаворита FVC'2002 Pro — пилоты команды BIR постарались набрать максимум очков. Надо отметить, что это им удалось в полной мере реализовать.

Кстати, Егор Ермакович приобрел для себя новый руль Logitech MOMO — отличная "баранка" для того, чтобы ковать победы в будущем. Для несведущих могу отметить, что это не обычный комплект руля и педалей для управления виртуальным гоночным болидом. Во-первых, сам руль обтянут натуральной кожей, его конструкция очень прочна, присутствует много металлических деталей... Во-вторых, такой руль по цене тянет на пару подержанных "Запорожцев". Но зачем вам эти "тихоходы", когда есть возможность без ущерба для здоровья посоревноваться с такими же отчаянными парнями, влюбленными в "Формулу-1", на виртуальных трассах на скорости до 360 км/час! Вернемся к Бразильскому этапу. Квалификацию в последний момент, перед самым клетчатым флагом выиграл Игнат Бобрович. Это его первый "поул" в этом сезоне.

Вначале гонки произошел драматический момент, Александр Пугач, уверенно принявший старт с третьей позиции, по внутренней траектории бросился обгонять обе машины команды BIR, оккупировавших первую линию и боровшихся между собой. Произошел контакт между болидами, автомобиль Александра взмыл в воздух, врезался в бетонную стенку и лишился сразу трех колес. Команда ATF Racing — обладательница Кубка конструкторов FVC'2002 и FVC'2001 впервые за много гонок не набрала ни одного очка!

Игнат захватил лидерство и не упускал инициативу до пит-стопа. Егор заехал в боксы на обслуживание на пару кругов раньше и показал несколько быстрее кругов. Когда Игнат выехал из боксов, он шел вровень со своим напарником по команде. Но г-н Бобрович в пылу борьбы пересек линию при выезде с пит-лайн и был наказан штрафным проездом через боксы. После этого ситуация в гонке стабилизировалась окончательно. Пилоты не рисковали и сохранили свои позиции.

Этап IV. Logitech Гран-при Сан-Марино FVC PRO: BIR увеличивает преимущество

Несколько неожиданно завершился очередной этап чемпионата по виртуальной "Формуле-1". Вместо прогно-

зируемой и долгожданной победы безусловного фаворита соревнований Дмитрия Грамовича — двукратного чемпиона РБ в данном виде спорта — вторую викторию подряд отпраздновал Егор Ермакович и команда BIR.

Причем выступление Егора в гонке было весьма убедительным. Даже сам Дмитрий признал, что у него практически не было шансов выиграть этот этап. Почему? У Дмитрия для этого были вполне объективные причины. Во-первых, чемпион недавно вернулся из небольшого путешествия и не успел, что называется, акклиматизироваться. Во-вторых, свою роль сыграли усталость и жара. Все это вместе не позволило чемпиону как следует подготовиться к Гран-при Сан-Марино. А достигнутого ранее уровня мастерства хватило только на квалификацию.

С другой стороны, болельщиков не может не радовать обозначившееся реальное противостояние между Ермаковичем и Грамовичем. Егор заметно прибавил в этом сезоне, приобрел потрясающий комплект Logitech MOMO (руль и педали) и одержал две победы подряд.

Не отстает от своего напарника по команде и Игнат Бобрович. По количеству очков, набранных на тот день в первенстве, он делит первое место с Егором. Стоит отметить, что в этом году Игнат выступает очень ровно и стабильно. И в каждой гонке набирает важные очки.

Соответственно, благодаря стараниям обоих пилотов команда BIR очень уверенно лидирует в Кубке конструкторов нынешнего чемпионата, опережая ближайших преследователей (ATF Racing) на 15 очков.

Этап V. COMPAQ HP Гран-при Испании FVC Pro: испанская коррида

На Гран-при Испании FVC'2002 Pro произошла маленькая, хотя, может быть, и самая большая сенсация чемпионата. Гонку, в которой были квалифицированы только четыре пилота, так как остальные покинули свои покореженные виртуальные болиды в первом же повороте, выиграл Константин Баканович, команда "Автодром".

О гонке рассказывает сам триумфатор, а его рассказ дополнит Игнат Бобрович — лидер чемпионата.

Константин Баканович: "Не могу сказать, что Каталонское кольцо — моя самая любимая трасса. Однако для меня оно вполне привлекательно в первую очередь достаточно ровным характером — единственным компромиссом при настройках является отказ от высокой максимальной скорости в конце главной прямой, но это вполне компенсируется на других

участках трассы, где средние и крутые повороты требуют от машины высокой прижимающей силы. К тому же это одна из немногих трасс, где я могу использовать определенную избыточную поворачиваемость болида, что, несомненно, доставляет большее удовольствие от пилотирования. При подготовке к этому этапу я решил основное внимание уделить стабильности при прохождении дистанции, поэтому искал такие настройки, которые позволили бы вести машину по трассе более уверенно с небольшим разбросом времен. И это принесло свои плоды. Квалификация для меня прошла совершенно спокойно. Даже тот факт, что при занятии 6-м месте от 3-го меня отделили всего две десятых секунды, которые при известном напряжении вполне можно было наверста, не испортил мне настроение перед гонкой. Зная характер первого поворота на испанской трассе, я практически не сомневался, что после старта в этом повороте будет столкновение или завал. Я занял выжидательную позицию, наблюдая за соперниками, которые, выстроившись ромбом, грозно приближались к вышеупомянутому повороту. Предчувствия меня не обманули — из поворота я выходил уже четвертым. Первую пару кругов я приспособился к поведению болида, а затем вышел на крейсерский режим и, постепенно улучшая время своих кругов, стал следить за положением соперников. Через несколько кругов на прямой старт — финиш я проехал мимо практически остановившегося BAR'a Ермаковича и таким образом получил хорошие шансы на подиум. К тому же в двух секундах передо мною находился Бобрович, с которым я мог поддерживать одинаковую скорость и даже оказывать на него давление. Я рассчитывал доехать на хвосте болида Игната до пит-стопов, где и попытаться отвоевать еще одну позицию в гонке. Однако вскоре я увидел Бобровича в гравийной ловушке и вышел, соответственно, на второе место. Передо мною оставался только Дима Грамович. Он шел по трассе с очень высокой скоростью, постоянно увеличивая отрыв от меня, и являлся главным претендентом на победу в этой гонке. Но хотите верить — хотите нет, какое-то интуитивное ощущение подсказало мне, что у Димы могут возникнуть проблемы. Так и случилось, Грамович на поврежденном болиде

Календарь чемпионата BelABM HP COMPAQ FVC'2002 Pro					
№	Этап	Дата	Время	Победитель	
1	COMPAQ Гран-при Австралии FVC Pro	4 мая	10:00-12:30	Александр Пугач	
2	БЕЛКАНТОН Гран-при Малайзии FVC Pro	18 мая	10:00-12:30	Игнат Бобрович	
3	TDK Гран-при Бразилии FVC Pro	1 июня	9:15-12:00	Егор Ермакович	
4	Logitech Гран-при Сан-Марино FVC Pro	15 июня	9:15-12:00	Егор Ермакович	
5	COMPAQ HP Гран-при Испании FVC Pro	29 июня	9:15-12:00	Константин Баканович	
6	БЕЛКАНТОН Гран-при Австрии FVC Pro	13 июля	9:15-12:00	Дмитрий Грамович	
7	TDK Гран-при Монако FVC Pro	24 августа	9:15-12:00	?	
8	Logitech Гран-при Канады FVC Pro	7 сентября	9:15-12:00	?	
9	БЕЛКАНТОН Гран-при Европы FVC Pro	21 сентября	9:15-12:00	?	
10	TDK Гран-при Великобритании FVC Pro	5 октября	9:15-12:00	?	
11	Logitech Гран-при Франции FVC Pro	19 октября	9:15-12:00	?	
12	БЕЛКАНТОН Гран-при Германии FVC Pro	26 октября	9:15-12:00	?	
13	TDK Гран-при Венгрии FVC Pro	9 ноября	9:15-12:00	?	
14	Logitech Гран-при Бельгии FVC Pro	16 ноября	9:15-12:00	?	
15	БЕЛКАНТОН Гран-при Италии FVC Pro	30 ноября	9:15-12:00	?	
16	TDK Гран-при США FVC Pro	14 декабря	9:15-12:00	?	
17	Logitech Гран-при Японии FVC Pro	21 декабря	9:15-12:00	?	
W	COMPAQ HP Гонка "Все Звезды СММ"	?	15:00-18:00	?	

Компьютерный клуб
Skylords
ул. Полевая, 28
тел. 216 - 21 - 34

предлагает новый вид услуг:
отдельные залы
для состязания команд

Аккредитованные команды клубов г. Минска имеют
СКИДКУ 50%

отправился в боксы на незапланированный пит-стоп, а я стал лидером гонки, к тому же с солидным отрывом от ближайшего преследователя. И хотя это был только 13-й, если я не ошибаюсь, круг, стало ясно, что для победы мне достаточно просто доехать до финиша, заправившись и сменив резину по пути. Что я, в общем-то, и сделал. Я очень доволен, что мое участие в чемпионате, наконец, дало такие результаты".

Игнат Бобрович: "Гонка с самого начала началась со столкновений. Вернувшийся в Большие гонки Стас Мадыцкий, отлично стартовав, решил атаковать Александра Пугача. Маневр не удался, и Станислав вошел в поворот позади Александра, но не понятно, зачем полез атаковать на выходе из первого поворота и зацепил передним колесом своего Jaguar заднее McLaren'a Пугача. В результате, Стас вообще сломал свой болид, а Саша смог все же продолжить гонку, но потерял уйму времени. В результате всех перипетий первого круга, первая четверка выглядела так: Грамович, Ермакович, Бобрович, Баканович. Через несколько кругов, во

время зависания компьютеров, Егор находился в последнем повороте, но из-за этого зависания сломал крыло и направился в боксы. Выехал он прямо перед Пугачом. У них завязалась борьба, т.к. Егор уже шел без пит-стопов, а у Саши была запланирована еще остановка. А в это время я, все больше отставая от Димы, но понемногу наращивая преимущество над Константином, совершаю досадную ошибку — ломаю подвеску и лишаюсь колеса. Выехал я позади пары "Егор-Саша" приблизительно в 15 секундах. Вскоре Пугач предпринимает маневр атаки, в результате которой у Ермаковича сломалась подвеска. Грамовичу тоже не повезло из-за поломки. Дима, как и Александр, добрался до боксов, но во время последующей атаки Димы на Алексея Мелюка двукратный чемпион вылетает снова и в этот раз совсем. В общем, единственный человек, не побывавший в авариях, и выиграл эту гонку".

Этап VI. Белконтон Гран-при Австрии FVC Pro: австрийское соло

В прошлую субботу Дмитрий Грамович наконец одержал свою ПЕРВУЮ победу в чемпионате FVC'2002 Pro. Да еще какую! Двукратный чемпион FVC на Гран-при Австрии выступил с сольной программой. Никто не смог составить ему достойную конкуренцию. Дмитрий выиграл квалификацию, лидировал в гонке от старта до финиша и показал лучшее время на круге в гонке. Bravo!

После удачного выступления Грамовича и команды ATF Racing ситуация в обоих чемпионатах резко обострилась.

Теперь в первенстве наступили летние каникулы, которые продлятся до 24 августа.

ОБЪЯВЛЕНИЕ
По объективным причинам, открытие Клуба Настольных Игр и Чемпионата г.Минска по игре "Эпоха Битв" переносится на октябрь этого года. Заявки на чемпионат можно направлять уже сейчас. В заявке указывать:
1. ФИО;
2. Место работы/учебы;
3. В каком формате чемпионата желаете участвовать (Древний мир, Средневековья, оба вида).
Стоимость участия — 5000 белорусских рублей.
Адрес приема заявок — morgul77@tut.by

Результаты гонки TDK Гран-при Бразилии BelABM COMPAQ FVC'2002 Pro														
M	C	Пилот	Машина	Команда	Пит-стопы	1-й круг	5-й круг	10-й круг	15-й круг	20-й круг	26-й круг	31-й круг	Лучший круг в гонке/отставание	Время/отставание/причина схода
1	2	Егор Ермакович	BAR	BIR	1	3	2	2	2	3	1	1	1:13,922	46:23,838(36 кр)
2	1	Игнат Бобрович	BAR	BIR	1	1	1	1	1	1	2	2	+0,196	+21,204
3	4	Константин Баканович	Sauber	Автодром	1	2	3	3	3	2	3	3	+1,167	+41,582
4	5	Алексей Мелюк	Williams	Net 47	1	6	6	5	4	4	4	4	+1,639	+1 круг
5	6	Александр Олешкевич	Williams	Net 47	0	5	5	4	5	5	5	5	+1,957	+1 круг
6	7	Юрий Береговой (R)	Sauber	Автодром	1	4	4	6	6	6	6	6	+3,322	+2 круга
7	3	Александр Пугач	McLaren	ATF Racing	1	7	-	-	-	-	-	-	-	Авария

Результаты гонки Logitech Гран-при Сан-Марино BelABM COMPAQ FVC 2002 Pro												
M	C	Пилот	Машина	Команда	Пит-стопы	7-й круг	11-й круг	15-й круг	19-й круг	26-й круг	31-й круг	Время/отставание/причина схода
1	2	Егор Ермакович	BAR	BIR	1	2	2	1	1	1	1	45:09,588(31 кр)
2	1	Дмитрий Грамович	McLaren	ATF Racing	1	1	1	2	2	2	2	+7,832
3	4	Игнат Бобрович	BAR	BIR	1	4	4	4	3	3	3	+1:20,056
4	6	Константин Баканович	Sauber	Автодром	1	3	3	3	4	4	4	+1 круг
5	3	Александр Пугач	McLaren	ATF Racing	2	5	5	5	5	5	5	+2 круга
6	7	Александр Олешкевич	Williams	Net 47	3	7	6	6	6	6	6	+3 круга
7	8	Юрий Береговой (R)	Sauber	Автодром	4	6	7	7	7	7	7	+4 круга
8	5	Алексей Мелюк	Williams	Net 47	0	-	-	-	-	-	-	Авария

Лучший круг в гонке: Егор Ермакович (BAR/ BIR) — 1:22,860

Результаты гонки Белконтон Гран-при Австрии BelABM HP FVC'2002 Pro									
M	C	Пилот	Машина	Команда	10-й круг	15-й круг	20-й круг	25-й круг	30-й круг
1	1	Дмитрий Грамович	McLaren	ATF Racing	1	1	1	1	1
2	3	Александр Пугач	McLaren	ATF Racing	2	2	2	2	2
3	7	Алексей Мелюк	Williams	Net 47	3	3	3	3	3
4	6	Константин Баканович	Sauber	Автодром	4	4	5	4	4
5	2	Егор Ермакович	BAR	BIR	6	6	6	5	5
6	4	Игнат Бобрович	BAR	BIR	8	7	7	7	6
7	5	Станислав Мадыцкий	Jaguar	Smart	9	9	8	8	7
8	9	Юрий Береговой	Sauber	Автодром	5	5	4	6	8
9	8	Александр Олешкевич	Williams	Net 47	7	8	9	9	9

Лучший круг в гонке: Егор Ермакович (BAR/ BIR) — 1:09,313

Компьютерный клуб
SCORPIO
60 машин круглосуточно

ЖУКОВСКОГО 15Б

ОЩУТИ СКОРОСТЬ

дневные цены
от 500 до 800 руб./час
работа с MS Office
сканирование
запись на CD
распечатка

Компьютерный клуб
Counter-Strike 1.4
Starcraft 1.09
Warcraft III
Quake III
GTA III

АРЕНА
WELCOME TO HELL

74 компьютера.
Super Vip зал - P4, 19`.
Огромное количество игр.
Продвинутые и вежливые админы.

T.271-99-82
пр.Газеты правда, 25 (кинотеатр Берестье)

АТЛАНТИС
the best way to entertainment

40 компьютеров -
Pentium III-800
GeForce - 2
Мониторы 17"

Starcraft
Warcraft III
Quake III
Heroes IV
Counter-Strike
& more...

Выделенный сервер CS
+ рейтинговая система

Проезд: тролл. 13,32,33
от ст.метро "Пушкинская"
до ост. "Кунцевщина".

Адрес: ул.Притыцкого 144
тел 258-46-27

Unreal League Minsk

Вопрос, конечно, спорный, но, на мой взгляд, все началось 7 октября 2001 г. в клубе "Арсенал". Все мы прекрасно знаем, что именно там и именно тогда квакеры из клубной команды Stealth без особых трудностей сорвали банк и выиграли Первый Открытый Чемпионат по Unreal Tournament. Турнир показал, что людей, умеющих играть в UT на приличном уровне, не так много, а если и есть таковые, у них слишком мало опыта для противостояния опытным квакерам, которые уже давно наладили систему чемпионатов и успешно продвигаются вперед.

Никто и не предполагал, что такое грандиозное по замыслу событие окажется полным провалом человеческих надежд... Но! Именно 7 октября мы, наконец, поняли, что ВСЕМ анриллерам Минска нужно объединиться, и на это много веских причин.

Первая и самая важная. Unreal-движение не получило такого большого распространения в Беларуси, как CS или Q3. Ты приходишь в клуб, и даже если в лучшем случае ты найдешь UT в папке для мусора, тебе попросту не с кем будет сразиться — везде засела мелюзга и гоняет CS, от одного вида которого тебе становится в лучшем случае плохо. Но тебе немного повезло — у тебя есть пара друзей, которые тоже любят UT, и вы всей бандой по выходным заваливаетесь в клуб и наводите ужас на местных сисадминов своими игровыми приставками. И вроде бы и играет хорошо, но вдруг приходите на Турнир и сливаете пять боев подряд... Только тогда вы поймете, что все это драгоценное время занимались ерундой. Вместо того чтобы идти вперед, топтались на месте или вообще катились назад, раскидывая в мясо ваших неопытных друзей.

Именно так было со многими участниками Первого Турнира. Нелегко пришлось и анриллерам, которые пробивались в финальную часть и проиграли заносчивым квакерам. И все же нашелся человек, который организовал Первый Турнир, и не стал на этом останавливаться. Это Павел aka ICE_CUBE_7. Именно благодаря ему многие нашли свой путь к самосовершенствованию и уже сейчас движутся вперед.

Здесь будет правильным принцип — лучше волочиться за лучшими, чем идти впереди худших. Я говорю о необходимости вступления всех Unreal-игроков в Minsk League. Что для этого нужно сделать, сколько это стоит и что дает? Обо всем по порядку.

Лига была создана 22 октября 2001 года по инициативе и организации ICE_CUBE'a. Для вступления в

наши ряды достаточно одного желания, и не более того. Центр регулярных тренировок находится в клубе "Арсенал". Можно с уверенностью сказать, что центр Unreal-движения в Беларуси. Практически каждую неделю в субботний вечер здесь собираются наши участники, когда-то больше, когда-то меньше. И начинается... Дуэли, межклубовые разборки, мочиловы Deathmatch... Главное — каждый найдет себе противника по душе и наверняка убедится, что его уровень игры оставляет желать лучшего... (по крайней мере, так было со мной). Также можно узнать, в какие другие дни и какие участники тренируются и подключаются к ним. Кроме того, я не сомневаюсь, что Unreal League — это прекрасный способ получить новых друзей и единомышленников, ведь нас всех объединяет одно и то же...

Для вступления в наши ряды не обязательно быть крутым игроком — все равно в Лиге ты станешь им рано или поздно. Ты просто приходишь в "Арсенал" и регистрируешься... За регистрацию денег платить не нужно.

Поверь, всего за каких-то пару месяцев регулярных тренировок ты пройдешь путь от куска мяса до опытного анриллера, наверняка найдешь товарищей по образу мысли и компаньонов для собственного клуба в преддверии выхода U2UT2 и получишь галлоны литров адреналина. Даже опытные игроки неустанно движутся вперед, и теперь когда-то рвавшие анриллеров квакеры из Stealth на их же поле отказываются прийти на командные чемпионаты. А не за горами и новые турниры, на которых у тебя будет шанс показать, чему же ты научился. Как говорится, to win the Tournament.

Также на официальном сайте Лиги www.unreal2.by.ru ты всегда сможешь найти всю официальную информацию, новости арсенальских разборок и тренировок и белорусских UT-чемпионатов. Даже более того — там имеются координаты всех зарегистрированных минских мемберов — просто выбирай себе противника по душе и зови на дуэль.

Max_849

Интервью с NordicDivision I Swift

Сайт XSReality.com взял небольшое интервью у Swift — игрока знаменитого шведского CS клана Nordic Division. Интервью на английском языке, поэтому я предлагаю вам свой перевод.

Пожалуйста, в начале представь себя. Возраст, место проживания, занятия и так далее.

Меня зовут Ральф Карнеборн aka Swift, мне 22 года и я живу в Стокгольме (Швеция). В данный момент работаю системным разработчиком.

Расскажи, как ты познакомился с играми и когда стал заниматься ими более серьезно?

Я начинал как и все — с Quake. Играл в кланах около года. В сентябре 2000 года я в первый раз поиграл в Counter-Strike с друзьями на работе, мы потратили очень много времени на CS (естественно, вместо работы: D). Один мой знакомый по работе Xavier некогда играл в известном quake-клане Medieval Spawns. Он пригласил меня в его Fragfest, где играли такие квакеры, как Agatonsax, Quas (quake2), Feshter, Atomali. Но клан распался после выхода CS 1.0, и в феврале 2001 года я перешел в Nordic Division. Я думаю, что с того момента я по-настоящему увлекся CS. Мы хотели стать #1.

Вы скоро едете на EC5 finals. Как вы готовитесь к нему? Каковы ваши планы?

Сейчас проходит очень много различных соревнований, так что мы не готовимся к какому-нибудь определенному чемпионату, а просто постоянно играем. Мы ожидаем выиграть на EC5, и я думаю, что мы имеем хороший шанс в этом году.

Вы выиграли CS-чемпионат CPL Cologne 2002. Как ты считаешь, Nordic Division действительно играла лучше всех или вам просто повезло?

Мы сыграли несколько по-настоящему интересных игр, но пришли к выводу, что к значимым играм наши соперники подготовлены не были. Я видел, что у многих команд большие проблемы с командной игрой, что облегчало нашу работу. Несколько дней спустя после приезда домой мы выиграли у Matrix по LAN.

На этом соревновании за вас играл XeqtR из SK.sca (в то время NiP). Он помогал вам своей игрой? Как вы с ним сыгрались?

Он отличный боец и делал великолепные фразы, но я думаю, что с Venom'ом (ему тогда было только 17) мы имели бы те же результаты.

Какие соревнования Nordic Division планирует посетить в будущем?

Собираемся на LanArena7, EC5 Finals, CPL Dallas, а потом посмотрим.

Вы играете за свои средства или у вас есть спонсоры?

У нас есть спонсоры и частные инвесторы.

Уход Dark'a сильно повлиял на команду? Ты знал, что это должно произойти? Нашлась ли ему достойная замена?

Dark очень талантливый игрок, но в одиночку он не мог принести команде победу. У нас есть несколько игроков, способных занять его место. Мы не предполагали, что Dark покинет команду, но теперь у нас появился Vonox. Кроме того, на LanArena7 поедет Venom. Для нас это было разочарованием, но его уход не сильно повлиял на результаты команды.

Короленя Андрей aka BLACK

ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

GoodWin!

Athlon-1400 DDR 256Mb **GeForce-MX400 64Mb**

Сеть — 100-Mb **17-21" Trinitron**

ул. Б.Хмельницкого, 12, вход со двора. Тел. 239-34-37

NEW! ул. Притыцкого, 62, корпус 2. Тел. 253-09-71 (Завод Вычислительной Техники) слева от главного входа проезд до ост. "Ул.Тимошенко" трол. 13,31,32,33, авт. 12, 29, 36

www.coolway.by.ru

Ронгбук Первая Лига FVC'2002: "Формульный" беспредел продолжается, или Кармагеддон-33 1/3

В финальной гонке второго этапа дебютировали две девушки, но вряд ли их "боевое крещение" на скоростной трассе Интерлагоса следует признать успешным. Обе ранее принимали участие в Отборочном туре на F1 TIVO'2002 SUP, но слишком переволновались и, мягко говоря, выступили не в полную силу. Да еще девчат периодически отвлекал от баталий на трассе огромный трансляционный экран, где можно было увидеть свой виртуальный болид, что называется во всей красе.

"Так получилось, что мой компьютер располагался напротив экрана, на который в режиме реального времени транслировалась финальная гонка, — рассказала Вероника Кулич (12 лет, СШ №169). — Во время ре-

шающего заезда это здорово меня отвлекало от борьбы на трассе. Мешало сконцентрироваться. Особенно тогда, когда режиссер вел мой болид по трассе с помощью многочисленных телекамер, установленных по периметру трассы и на самом виртуальном болиде".

Победу во втором этапе оспаривали между собой Кирилл Пилецкий и Виталий Поминов. Казалось, что викторию вновь отпразднует Кирилл, лидировавший большую часть дистанции. Но в заключительной части гонки в борьбу первых номеров на трассе неожиданно включились "круговые". Аккуратно обгоняя отставших на круг, Пилецкий подрастерял свое преимущество. А Виталий, напротив, пошел ва-банк. И своего шанса не упустил. В одном из поворотов он поравнялся с лидером и

Результаты финальной гонки Ронгбук Гран-при Австрии Первая Лига FVC'2002

M	№	Пилот	Возраст	Машина	Очки
1	5	Иван Жибуль	21 год	Benetton	10
2	3	Кирилл Пилецкий	18 лет	Williams	6
3	7	Виталий Ковалев	16 лет	Jaguar	4
4	11	Георгий Рукосуев	17 лет	Minardi	3
5	8	Александр Ковалев	19 лет	Arrows	2
6	4	Виталий Поминов	19 лет	Jordan	1
7	1	Дмитрий Польсаев	16 лет	Ferrari	0
8	9	Валентин Тригорлов	19 лет	BAR	0

за счет более позднего торможения обошел его. Далее случилось невероятное: между Виталием и Кириллом, бросившимся было отыгрываться, вдруг вклинился Игорь Рукосуев. В какой-то степени именно он помешал зрителям увидеть на последних кругах жаркую схватку за первое место. Итак, Виталий одержал первую победу, а Кирилл довольствовался вторым местом. В чемпионате сейчас у них равное количество очков и вся борьба еще впереди.

Победителю второго этапа от компьютерной компании Ронгбук — генерального спонсора первенства среди любителей — в качестве приза досталось отличное, навороженное устройство позиционирования, в народе именуемое просто "мышь" (со скроллингом). И, конечно, памятный диплом от организаторов.

Слово участникам финала.

Виталий Поминов (19 лет, БНТУ — он же БГПА, он же БПИ — 2-й курс, приборостроительный факультет): "На первом круге обогнал сразу трех соперников. Стартовал шестым, а закончил первый круг на третьем месте. Дальше пристроился в "хвост" бо-

лиду Пилецкого и старался не сильно от него отставать. Считаю, что мою победу предопределил фактор шин. Ближе к концу гонки Кирилл на более изношенной резине стал чаще ошибаться и позволил мне обойти себя за три круга до финиша. Конечно, "круговые" тоже в какой-то степени помогли мне. Я победил! И это КЛАССНО!".

Кирилл Пилецкий (17 лет, СШ №70): "Лидировал на протяжении почти всей гонки. Если бы не "круговые", то, считая, победу не упустил бы".

На третьем этапе первенства аварий и контактной борьбы на трассе было еще больше. Да и участников на Гран-при Австрии пришлось дополнительно провести две очень сильные по составу полуфинальные гонки.

В итоге, в финальной гонке победу одержал вернувшийся на трассу после долгого перерыва Иван Жибуль. Иван ранее с переменным успехом принимал участие в FVC'2000 и FVC'2001. Поэто-

му опыта жесткой борьбы на трассе с соперниками ему не занимать. Теперь остальным соперникам не позавидуешь. Если в любительский спорт придут "попытать счастья" и другие "клавишники" (бывшие участники FVC'2000 и FVC'2001), то "начинающим" действительно придется туго. Но в чемпионате пока уверенно лидирует Кирилл Пилецкий, обладатель четырех Кубков Руссобит-M Rally Trophy.

Следующий этап первенства — Гран-при Монако — состоится 24 августа.

Личный зачет Ронгбук Первая Лига FVC'2002

M	Пилот	СПК*	Очки
1	Кирилл Пилецкий	0,6	22
2	Виталий Поминов	0,6	17
3	Иван Жибуль	0,6	10
4	Максим Ничваюк	-	6
5	Виталий Ковалев	0,1	4
6	Игорь Рукосуев	0,1	4
7	Георгий Рукосуев	-	4
8	Артур Бурло	-	3
9	Иван Томашевич	-	3
10	Александр Ковалев	-	2
11	Алексей Дорогогопец	-	2
12	Евгений Федоренчик	-	1

* СПК — сумма призовых коэффициентов

Календарь любительского чемпионата Ронгбук Первая Лига FVC'2002

№	Этап	Дата	Время	Победитель
1	РОНГБУК Гран-при Австралии FVC	25 мая	9:30-11:00	Кирилл Пилецкий
2	РОНГБУК Гран-при Бразилии FVC	1 июня	9:00-10:30	Виталий Поминов
3	РОНГБУК Гран-при Австрии FVC	13 июля	9:00-10:30	Иван Жибуль
4	РОНГБУК Гран-при Монако FVC	24 августа	9:00-13:00	?
5	РОНГБУК Гран-при Канады FVC	7 сентября	12:15-14:00	?
6	РОНГБУК Гран-при Великобритании FVC	5 октября	12:15-14:00	?
7	РОНГБУК Гран-при Франции FVC	19 октября	12:15-14:00	?
8	РОНГБУК Гран-при Бельгии FVC	16 ноября	12:15-14:00	?
9	РОНГБУК Гран-при Италии FVC	30 ноября	12:15-14:00	?
10	РОНГБУК Гран-при Японии FVC	21 декабря	12:15-14:00	?

Результаты финальной гонки Ронгбук Гран-при Бразилии Первая Лига FVC'2002

M	№	Пилот	Машина	1-й круг	6-й круг	12-й круг	Итого! 25% гонки/ 18 кругов	Очки
1	3	Виталий Поминов	Williams	3	2	2	1	10
2	2	Кирилл Пилецкий	McLaren	1	1	1	2	6
3	5	Игорь Рукосуев	Benetton	4	3	4	3	4
4	4	Иван Томашевич	Jordan	2	4	3	4	3
5	1	Максим Ничваюк	Ferrari	6	5	5	5	2
6	6	Георгий Рукосуев	Sauber	7	6	6	6	1
7	8	Марина Захаринская	Arrows	8	8	7	7	0
8	7	Вероника Кулич	Jaguar	5	7	8	8	0

UT2k3 leaked demo первый взгляд



Еще перед самой выставкой было заявлено, что официальная демо-версия Ut2k3 увидит свет сразу после выставки. Но все-таки релиз той самой демки был отложен на пару недель. Впрочем, это уже не первый случай в этой индустрии. А уже неделю спустя, как вы думаете, что произошло? В сети появляется демо-версия, а точнее бета, как окрестили ее создатели. И тут все началось. Уже через 2 дня она лежала на российских серверах, ну а через 4 оказалась у меня. За это хочу выразить особую благодарность asd.Piton'u. И вот матрица с заветной демкой у меня в руках.

Конечно, я скорее поспешил ее поставить. Процесс установки довольно прост. Исключением будут те, кто не является счастливым обладателем звуковухи SBLive! Им перед самой инсталляцией придется проверить небольшую операцию: зайти в папку OpenAL и запустить экзешный файл. Конечно, инсталлятор ставит этот драйвер, но делает это коряво. Ну, а в остальном проблем быть не должно.

Вообще о требованиях демки я слышал давно, поэтому, предварительно покопавшись в файле настроек, я нажал UT2.exe! Как по стандарту, появилось лого, которое уже секунды через 4 сменило до-

вольно примечательное меню. Вообще процесс загрузки меня очень поразил: где-то в полтора раза быстрее, чем в первом UT! Недолго думая, я нажал "Instant Action", далее мне следовало выбрать карту и тип желаемой игры. Выбор карт в данной версии был невелик, поэтому я выбрал первую, чтобы скорее увидеть самое заветное. Здесь тоже, к моему удивлению, произошло все в считанные секунды. Но как только я начал играть, я понял что реального кайфа на своих 10 фпс я не получу. Поэтому для продолжения теста я попросил помочь своего соседа Prizrak'a! Моя родная — это P-III 500Mhz & RivaTNT2Vanta 16Mb(!), ну а у соседа немного покрепче: P-III 800Mhz 256Mb Ram и Жифорс2 с 32 мерами мозгов на борту! Как и предполагалось, у него игра приняла совершенно другой вид! Графика превзошла все мои ожидания, ну а реакцию соседа (заядлого констрайщика) я просто не знаю, как выразить. Нижняя часть его челюсти резко оказалась рядом с клавиатурой. И первая фраза после перенесенного шока: "Вот бы контру на таком двигуне!". Что ж, у каждого свои желания.

Итак, я в игре. Сразу ощущается, что дождь изменен и причем в лучшую сторону: он стал быстрее и в то же время более мягким. С прыжками тоже произошли какие-то изменения: ваш игрок теперь прыгает выше. Ну, а если еще воспользоваться лифтом, так это выглядит, словно ему приделали крылья. Боты тоже стали намного круче, теперь не так-то просто стало по ним попадать, а вот они по вам как раз наоборот. А как они уклоняются от вашего шквального огня. Это в скриншоте не покажешь и словами не опишешь — это надо только видеть. Анимация в игре заслуживает наивысшей оценки.

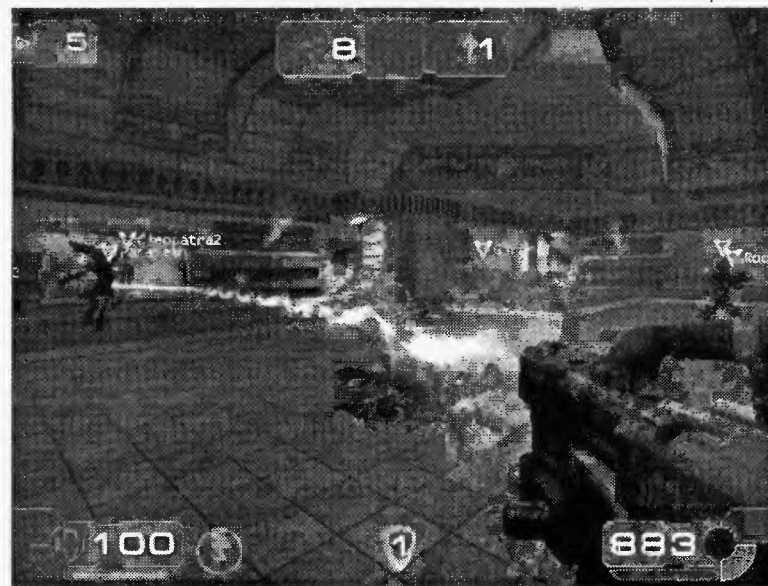
Следующее, что поражало и поражает сейчас, — это вода. Сейчас она представляет собой не просто какую-то анимированную текстуру. Ее движения приближены максимально к реальным, а подойдя к ней, вы увидите не только дно, но и себя красивого, отражение которого будет плавно скользить по волнам.

Кроме воды, на уровне можно встретить потрясающие вещи, представленные в виде всяких мелочей, типа светячков.

Ну, а вот что действительно понравится многим, так это то, каким образом тело, нашинкованное пулями, будет разлетаться на мелкие части. Ну, а кровь будет лишь подогревать ваш зверский аппетит.

Теперь немного о впечатлениях от оружия. При респауне вам дается довольно неплохая винтовка с пятью гранатами. Это уменьшает ваши шансы стать мясом при самом респауне, что делает игру более сбалансированной.

Далее я нашел, пожалуй, самое любимое свое оружие в UT — Рокет! И тут, честно сказать, я был удивлен: теперь вместо 6 ракет можно выпустить только 3 (это хорошо), но то, как они заряжаются и как летят, несравнимо с UT. Здесь, как мне показалось, все происходит как-то резко! На мой взгляд, это выглядит коряво, но все же привыкнуть можно. Ну, а вот в альтернативном огне вместо старых гранат вылетает одна ракета, скорость которой приблизительно равна ракете из Q3! А вот тут теперь можно



будет многое сделать. Хотя токового ракетджампа у меня так и не получилось.

Следующее, что попало ко мне в руки, это была бывшая снайпа, которая теперь стала больше похожа на рельсу с зумом. Кстати, и зум тоже подвергся изменению, теперь 80% экрана затуманено жалюзи.

Что касается шока и пульсы, то здесь особо существенных изменений не произошло.

Шок в первом огне стал стрелять в 2 раза быстрее, а вот в альтернативном, мне показалось, плюшка летит немного медленнее. Ну и, конечно, теперь снят тот уровень дамага, который был характерен для первой части — придется более точно целиться.

А вот что касательно пульсы, так здесь все осталось по-старому: в первом режиме стреляет зелеными шарами, во втором — лучом. В командной игре эта штука станет хитовой — при попадании лучей партнеров по команде в одну точку цвет луча изменится на желтый и наносимый дамаг значительно увеличивается.

Касательно импакхамера: первый огонь теперь нельзя будет зарядить на максимум и удерживать, а вот в альтернативном появилась довольно заманчивая штука в качестве щита, которая берет на себя 100 очков наносимого дамага.

Как и с пульсой, флэк не понес значительных изменений, если не считать того, что осколки теперь при выстреле летят целенаправленно, а не вразброс, а граната таковых поч-

ти и не создает. Также была замечена довольно интересная фишка: гранату, выпущенную из флэка, можно взорвать до того, как она приземлится. Данный феномен пока изучается нами...

Транслокатор имеет теперь только 5 зарядов, которые по истечении небольшого промежутка времени восстанавливаются. Ну, а в минигане кнопки режима стрельбы поменялись на противоположные.

Подводя итог, хочется сказать немного о том, насколько качественно выполнены карты.

Общая геометрия намного усложнилась в виде неправильных ландшафтов. В данной демке встречаются карты как открытого, так и закрытого плана. Чего только стоит Лава гиганта! А как наклеены текстуры! Они словно дополняют друг друга, создавая нечто одно целое.

В общих чертах геймплей можно выразить довольно простой формулой: Q2+UT+Q3=UT2003! И что по-прежнему замечательно, так это то, что в игре сохраняется дух нереальности, который присутствовал в предыдущих версиях.

Итак, вывод. Будущий шедевр кибериндустрии уже не за горами. Осталось лишь немного подождать и подкопить денежку на апгрейд! При чем советую брать карту от nvidia, т.к. по проводимым тестам игра показала наивысший результат на GeForce4!

Meibel meibel@tut.by



Новое поколение

Название в оригинале: Command and Conquer: Generals.
(http://generals.ea.com)
Разработчик: Westwood Pacific.
Издатель: Westwood Studios.
Жанр: 3D стратегия.
Предполагаемые системные требования: PIII-600, 128RAM, Geforce2, Win9x.
Дата выхода: ноябрь 2002 года.

У разработчиков из компании Westwood наблюдаются чередующиеся взлеты и падения. Если верить прогнозам, то следующая игра должна быть интересной.

Немного истории. Сюжет будет основан на конфликте между тремя основными военно-политическими блоками: Соединенными штатами Америки, Китаем и некой организацией под названием GLA (Global Liberation Army — Всеобщая Освободительная Армия), которая была основана где-то в Средней Азии. США оказываются втянутой в войну благодаря действиям террористической сетки под началом GLA. Освободительная армия запускает целый арсенал тактических ядерных боеголовок в самое сердце Соединенных Штатов. Однако в США к этому моменту действовала вполне работоспособная система противоракетной обороны, так что она сбивает все ракеты еще в воздухе. Но ребята из Освободительной Армии были хитрее. Они заранее напичкали свои ракеты огромным количеством токсичных и радиоактивных веществ, и эти вещества рассеялись практически по всей Америке. Точно известно только одно: вся американская армия была заражена.

GLA в течение многих лет была аутсайдером среди почти всех стран мира и постоянно вытеснялась со своих территорий. Защищая себя, она разработала новые ядерные боеголовки и тестировала их на некоторых странах, включая США и Китай. Как только прозвучало слово угрозы ядерной войны, все внимание сконцентрировалось на GLA, которая в свою очередь решила надеть себе побольше защиты и ядерного вооружения. Таким образом, мир стоял перед угрозой Третьей мировой войны. Неожиданно появляется еще одна сторона — Китай, где царит забытый всем миром коммунизм, и который уже успел создать довольно мощную армию. Будучи полигоном для теста ядерных боеголовок, Китаю приходится бороться с GLA, чтобы остаться на карте. Ну, а побив GLA, недалеко и до мирового господства. Тем временем США выгодно наблюдать за борьбой двух других сторон, так как в любой момент можно будет перехватить инициативу, совершить свое черное дело и остаться одной единственной на планете державой. Вам предстоит командовать одной из трех сторон, стать их генералиссимусом и захватить весь мир. Всего-то!

Поле брани. Нам обещается потрясающей красоты ландшафты с потрясающей красоты объектами, в том числе нейтральных. К примеру, по городу будут ездить обыкновенные машины. Интерфейс, сделанный в 2D, будет выполнен в стиле близзардовского Starcraft'a, что вполне приятно. Не знаю, хорошо это или плохо, но в игре вы больше не найдете тибериума, вместо него по карте будут разбросаны шутки под названием supply depots, куда за ресурсами будут ездить supply trucks. Всего предложат по девять миссий на страну (всего 27). День и ночь будут сменять друг друга.

Отцы... Перед каждой миссией вам придется выбирать одного из трех предлагаемых генералов. Это такие специфические юниты, благодаря которым вашим войскам будет даваться какой-нибудь бонус. У каждой стороны по три своих собственных генерала.

У США — НАТО'вский танковый генерал (ускорит производство аэропланов, будет обладать аурой, лечит танковую технику, разрешит строить шутку под названием Leopard Tank), генерал BBC (позволит строить Стелс, добавит к бомбардировщику B-52 новый вид бомб, которые будут наносить изумительно большие повреж-

дения, и даст возможность вербовать вражеские самолеты) и генерал Спецвойск (подарит некоего крутого снайпероподобного юнита в камуфляже, сможет закидывать врагу десант или отключать питание на 30 секунд и разрешит строить командос).

Китайские и GLA'шные генералы еще не так проработаны, но известно, что среди китайцев будет генерал Красной Армии (добавит артиллерию), генерал сверхоружия (сможет как-то усилить вашу защиту и подарит какого-нибудь крутого юнита) и генерал Секретной полиции (он даст возможность атаковать инфраструктуру противника с помощью компьютерного хакинга). Среди GLA будет генерал террористической шайки (позволит прятаться прямо под носом у врага и всплывать в самый неподходящий момент), генерал био-войны (специализируется в тактике сжигания всего того, что нельзя заразить с помощью биологического оружия) и генерал честной войны (он позволит делать быстрых, юрких и восстанавливающихся юнитов). Конечно же, информация до выхода сможет поменяться, но в целом положение дел уже описано.

...И дети. Юнитов, по словам разработчиков, будет не так уж мало. Приятно, что они смогут совершенствоваться, причем будет четыре уровня крутости. Воздушные юниты смогут сражаться друг с другом. Заправляться чем-либо (к примеру, патронами) им больше не придется. Среди юнитов будут встречаться как современные модели техники, так и немало футуристических видов. Около половины будущих юнитов уже известно. У всех сторон будет два одинаковых юнита: мобильный сборщик, который служит основой для любой базы, и supply truck, который будет таскать на базу ресурсы из supply depot'ов.

Начнем с GLA. Эта организация больше всего похожа на NOD из предыдущих частей, потому и юниты тут тоже похожи. Самой простой боевой единицей будет злая толпа (angry mob). Это примерно двадцать мирных жителей, которые вышли, чтобы показать миру, как он несправедлив. Они считаются одним юнитом, вооружены пистолетами (за определенную плату им можно раздать АК47), коктейлями Молотова и огненными бомбами, к тому же могут лечить сами себя и объединяться с себе подобными, из-за чего становятся неплохой угрозой для



вражеской техники, зданий и немного даже для пехоты. Машины под названием Technicals будут представлять собой совершенно случайную (каждый раз новую) машину с 50-го калибра машинганом, которая сможет подбирать с некоторых поверженных врагов их вооружение. Также она сможет проапгрейтить вооружение до 20-миллиметрового орудия, а потом даже до ракетно-полевой установки. Scud Storm является супероружием GLA. Это ракеты, которые не очень точны, но несут с собой смерть по довольно приличному радиусу. К тому же они начинены нервно-паралитическим газом. Но их, однако, можно сбить ракетами земля-воздух. Suicide Bomber с виду похож на мирного, но, пробравшись к врагу, он может сдетонировать и нанести ему большой ущерб. Вирус заставит врагов медленно получать повреждения и дви-

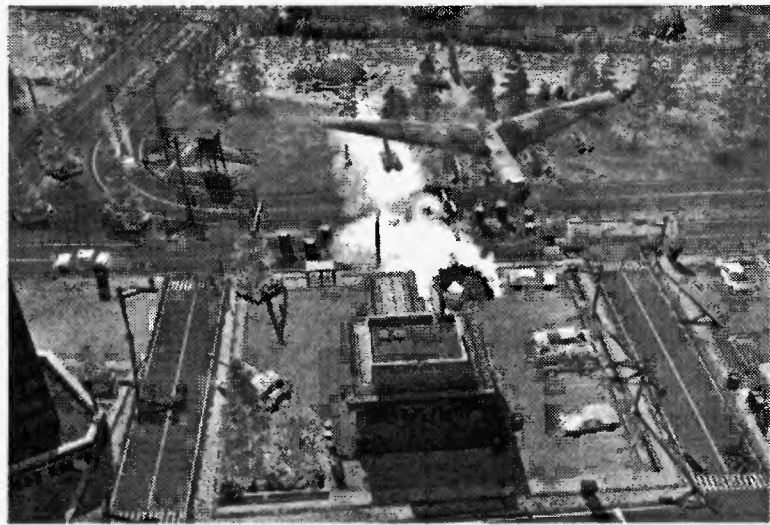


гаться с половиной скорости. Самолеты типа МИГ, являясь пережитками холодной войны, готовы нанести врагу ущерб, несмотря на недостаток скорости. Ракетная пехота будет носить с собой ракетницу и станет большой неприятностью для вражеской техники. Некоторые пехотные юниты GLA смогут быть украшены четырехствольной винтовкой. Rocket Buggy будет вооружен РПГ для борьбы с воздушной и наземной техникой.

Китайцы тоже в долгу не остаются и предлагают свой арсенал. Propaganda blimp — это дирижабль, который летает над своими войсками, сбрасывает листовки и произносит лозунги, которые помогут солдатам двигаться быстрее, стрелять сильнее и вообще избавиться от вредного эффекта деморализующего оружия. Сейсмический танк — это нечто огромное, что несет на себе пушку с сейсмическими бомбами, которые разрушают здания и портят технику. Этот танк настолько велик, что сможет раздавить в лепешку любой вражеский танк на пути, а также сможет установить на себя любое оборонное строение. Однако поговаривают, что разработчики сомневаются по поводу внесения этого танка в игру. Overlord — это большой танк с двумя дулами, для оригинальности. Хакеры смогут на некоторое время контролировать вражеские юниты и строения. Troop Crawler вмещает до двадцати пехотинцев, лечит их и завозит врагу в тыл. Него — это супер-пупер-персонаж, основанный на Троице из фильма Матрица. Dragon (Inferno) Tank с радостью сделает барбекю из вражеской пехоты с помощью своих двух дул с огнеметами, также может напакостить и зданиям. Ядерная пушка заряжена ядерными боеголовками!

Поскольку Америка — это мускул мира, то там и встретятся самые изощренные оружия. Crusader Tank — это обычный танк, но он может передвигаться по любому виду ландшафта. А после апгрейда, надевания воздушной подушки, он станет быстрее двигаться, летать над водой и увеличит свою уязвимость. Перед взрывом из танка будет катапультироваться водитель. Еще он сможет выпускать мини-робота, который будет постреливать лазером в близстоящих врагов. Humvee — это средство для борьбы с пехотой. Возможно, после апгрейда он сможет лечить соотечественников. Cruise — это нечто с очень высокой кучностью стрельбы. POW truck является довольно прикольной задумкой: он будет собирать с поля брани заключенных для последующей обработки и вербовки. Вертолет Comanche будет вредить вражеским

пехотинцам с помощью шестистолвки и издеваться над бронированными супостатами с помощью ракет Hellfire. Известно, что в игре будет истребитель F-22 Raptor. Деморализующее супероружие также здесь будет присутствовать, чтобы потом врагов собирать в качестве заключенных (интересно, как это будет выглядеть?). B-52 — это большой, но медленный бомбардировщик, который скидывает большие бомбы, которые, в свою очередь, готовы подорвать основы вражеского хорошего настроения. Aurora Strike Fighter будет представлять собой и истребитель, и бомбардировщик. Этот самолет чрезвычайно быстр, но носит с собой одну-единственную бомбу, которая все же обла-



дает очень мощным зарядом. После ее сбрасывания скорость самолета сильно падает. Идея такова, что самолет использует почти весь запас топлива, чтобы долететь до цели, остатки — чтобы долететь до базы. При взлете наносятся повреждения ближайшим юнитам. При полете до цели самолет нельзя будет засечь и подстрелить. US superweapon — это спутник, который сможет наносить точечные удары по поверхности а-ля ION саппорт из предыдущих серий. Некоторые ходячие юниты смогут повесить на себя рэйлган, с помощью которого будут пробивать через несколько врагов и продергивать очень заметные дыры. На каждом американском летательном приспособлении будет сидеть пилот. Он сможет катапультироваться из летального средства после того, как его подбили. Сразу после этого он получает статус ветерана. И может передать свой опыт. Leopard Tank относится к классу "дешево и сердито". Основной целью будет уничтожение пехоты. Раньше мы выбирали место рядом с базой, и здание там само строилось. Теперь у США будут бульдозеры, строительные юниты, которые смогут строить что угодно и где угодно. Однако они будут весьма дорогими и легко уязвимыми.

Все! Это все юниты, про которые хоть что-нибудь известно. Как я говорил, добавится еще немало, но список уже впечатляет.

Как за каменной стеной. Про здания тоже немало известно. У всех в распоряжении будет находиться Command Center. Что представляет из себя это сооружение, все, наверное, знают. Кроме обычных функций, оно сможет грейдиться до радара.

GLA представляет собой террористов и вообще плохих парней, и строения у них такие же подлые и альтернативные. Баракы будут, как везде, выпускать почти все виды двуногих юнитов, так что это здание лучше не те-

рять. Электростанция будет работать по принципу аналогичных сооружений из предыдущих серий. Stinger Site'ы используют ракеты типа земля-воздух для поражения воздушных целей. В принципе, это чудо может стрелять и по наземным целям, но с очень низкой точностью, из-за чего оно становится легкой целью для маленьких и быстрых единиц врага. Tunnel network — вот гроза насекомым. При постройке выхода (и входа одновременно) из туннеля из него регулярно будут вылезать по шесть террористов-фанатиков. Такой выход можно ставить в любой точке карты, через него со сверхсветовой скоростью можно переправлять обычных солдат. Кроме того, в туннельной системе можно коптить солдат на черный день. Однако после уничтожения всех выходов люди внутри погибнут. Вредным приспособлением будет Burning Barricade, который представляет собой стопку горящих шин и отходов, через которые врагу будет очень затруднительно пробраться, особенно пехоте.

Наши красные друзья китайцы ничего необычного не придумали, но врага знать надо в лицо. War factory сможет выпускать все виды наземных механизированных средств передвижения. Про бункер известно мало, возможно, он будет похож на советский бункер из Red Alert2. Propaganda Tower будет поднимать боевой дух стоящих рядом солдат. Nuclear Missile Silo — апгрейд для командного центра и потребует предварительного апгрейда до радара, запускает ядерные ракеты. Наглые ки-

тайцы стащили у не менее напых террористов технологию, и среди их строений тоже будет Burning Barricade. Американцы сами готовы выставить против врага неплохие постройки. У них будут баракы. К оригинальностям можно отнести Supply Center, куда будут скидываться ресурсы. Detention Camp вербует вражеских заключенных, предварительно хорошо деморализованных и собранных с поля боя. Если уничтожить это строение до окончательной вербовки, то все боевые единицы внутри вернутся к своим прежним владельцам. Strategy Center после постройки можно будет грейдить на одну из трех ветвей, которые улучшат либо танковое, либо воздушное, либо специальное оружие. Также в строениях США будет встречаться электростанция и war factory.

Игровой движок в игре будет выше всяких похвал. Он называется Sage и был разработан самой Westwood. Предполагается, что он будет превосходить движок Emperor: Battle for Dune и использовать такую же технологию рендеринга, как и в C&C: Renegade. Он сможет спокойно реализовать отличные световые и теневые эффекты, отражения почти на каждом объекте в игре. Также будут сделаны красивые эффекты бликов. При включении соответствующей опции камера будет очень быстро облетать вокруг взрывов больших объектов, демонстрируя огромное количество частиц и красоту эффектов. Очень красиво должен быть реализован дым, а особенно дымящийся город после битвы. Камеру можно будет вращать как угодно.

Хорошее начало — хорошие разговоры. Вообще игра должна быть весьма интересной. Не будет поповской графики второго Red Alert'a, не будет повторения. Возможно, что нас ждет очень серьезный хит.

Бобрик Алексей aka Destructor.
Alex_bob2000@mail.ru

MECHWARRIOR 4R

Начало на стр. 9

Шоу продолжается, или Mechwarrior 4: Black Knight

Не успел еще остыть мой любимый "котенок" aka Mad Cat II, как на прилавках минских CD-шопов появилось дополнение к четвертым мехам. А вместе с ним пятерка новеньких роботов и 20 дополнительных миссий.

Аддон получился более чем приятным. Графика, музыкальное сопровождение и движок остались прежними. И это правильно. Зачем менять то, что и так великолепно смотрится и очень даже хорошо работает. Миссии довольно разнообразны. Начиная с заданий, где вам предстоит уничтожение вражеской базы, и заканчивая джентльменскими сражениями "один на один". Но не это главное. Главное то, что появилось пять дополнительных роботов: Sunder, Ryoken, Uller, Wolfhound и, конечно же, Black Knight.

Sunder (Тип: IS Assault; макс. скорость: 65; броня: FF 16,5 т.; вес: 90 т.) — весьма неплохая машинка для защиты базы или для медленной, но верной атаки. Довольно неповоротлив и хорошо защищен, способен не-

сти довольно много тяжелого вооружения и большую пачку ракет.

Ryoken (Тип: Clan Medium; макс. скорость: 92; броня: FF 8,5 т.; вес: 55 т.) — многоцелевой робот, очень опасен в ближнем бою (особенно если на борту имеет большое количество strike SRM), предназначен для оружия средней тяжести. Ничего особо мощного на него установить нельзя, зато он может взять на борт довольно много ракет. Главное преимущество Ryoken'a — его подвижность. Хорошо подходит для защиты больших баз и быстрых атак, а также для уничтожения наземной техники.

Uller (Тип: Clan Light; макс. скорость: 135; броня: FF 4 т.; вес: 30 т.) — эти малыши когда-то доставили мне много неприятностей в MechCommander'e. Их высокая скорость компенсирует недостатки легкого вооружения. Тройка таких казавок может с легкостью завалить тяжелого меха и отделаться только испугом. Весьма опасны на ближней дистанции, потому как очень шустро могут перебежать к вам за спину.

Wolfhound (Тип: IS Light; макс. скорость: 100; броня: Ref 10 т.; вес: 35 т.) — опять же легкий робот, обладающий не самым мощным вооружением и довольно высокой скоростью, но у него имеется возможность нести на себе Large X-pulse Laser (новая пушка). Хорошо сражается как

на средней, так и на ближней дистанции. Идеальная машина для уничтожения наземной и воздушной техники. Слабоват против тяжелых роботов.

Black Knight (Тип: Heavy; макс. скорость: 65; броня: FF 16,5 т.; вес: 75 т.) — новинка сезона, если так можно выразиться, хоть и относится к тяжелому классу, по своим характеристикам ближе к среднему — этакий переходной вариант. Обладает броней тяжелых роботов и, соответственно, их скоростью, но не способен нести тяжелое вооружение. На практике довольно неплохой мех — может стать альтернативой Mad Cat'y.

Следует отметить еще одно нововведение — в игре появился черный рынок. А там, где есть черный рынок, появятся и разные интересности (в большинстве своем — оружие). Ассортимент "товаров" там весьма неплохой, так что вам будет чем украсить своего любимца.:-)

И это еще не все...

Совсем недавно компания Microsoft отправила на золото Mech Pack, в котором вас ожидают:

Zeus — 80 тонн чистой агрессии дальнего радиуса действия и классической внутрисферовской комплектации.

Highlander — 90-тонный Assault, укомплектованный прыжковыми двигателями (интересно, что полу-

чится, если этот "воздушный шарик" свалится, предположим, на Uller'a;-).

Hunchback — еще один товарищ из Mechcommander'a, обладающий довольно неплохой броней и тяжеленьким Auto-Cannon (50 тонн).

Dragon — 60-тонная машинка, судя по описанию, имеющая высокую скорость и большой ракетный запас.

Masakari — с этим монстром тоже были встречи в Mechcommander'e. Там он обладал довольно хорошей защитой и был весьма шустрым, несмотря на то, что относится к тяжелому классу — 85 тонн.

Kodiak — опять же, судя по описанию, довольно шустрый 100-тонный "малыш", обладающий в стандартной конфигурации оружием среднего радиуса действия.

Arctic Wolf — 40-тонный ракетносец, ориентированный на ближние бои.

В этой же упаковке обещана многопользовательская карта под названием "Колизей", представляющая из себя арену для механизированных боев (нечто наподобие того, что было в фильме Mechwarrior) и карта под названием Factory — сражения будут проходить на развалинах огромного завода.

Из нового оружия обещаны: Heavy Gauss Rifle, IFF Jammer (клановская модификация), Streak MRM, Enhanced Optics (оптический прицел вроде того, что был в Mechwarrior 3, прав-

да, там он был встроен в каждом роботе).

Итог

Если вы еще не приобщились к тем счастливым, кто сейчас сидит в виртуальном кокпите своего железного друга и наслаждается невероятной красоты спецэффектами, вы многое теряете. Но еще не поздно обратиться в ближайшую точку торговли компьютерными играми, чтобы купить Mechwarrior 4: Vendicate.

Тем же, кто собирается приобретать дополнения, сообщая: они ставятся поверх Mechwarrior 4: Vendicate. Также желательно приобретать версии от одной фирмы (если приобретаете русскоязычные варианты), иначе могут быть проблемы с запуском игр и переводом (чаще всего происходит пропадание надписей или вместо текста на экране виден беспорядочный набор символов).

А всем остальным поклонникам Microsoft обещает к концу текущего года выпустить еще одно дополнение — Mechwarrior 4: Mercenaries.

Shade.

Игра предоставлена интернет-магазином www.minskshop.com



DELTA FORCE Task Force Dagger

Начало на стр. 7

Любой человек, игравший в Delta Force: Land Warrior, совершенно определенно может сказать, что разработчики и пальцем не попытались пошевелить, чтобы исправить ситуацию в лучшую сторону. Рассчитывать на всеядных покупателей, конечно же, можно, но большого успеха и денег такая политика не принесет. Одно можно с уверенностью сказать: разумный подход к делу, а именно то, что разработчики затронули довольно-таки горячую и всеми обсуждаемую тему, может привести к неожиданной популярности их детища.

Скорее всего, это влияние времени, ибо в недалекие времена Delta Force занимала отнюдь не самое последнее место. Пускай даже в четвертой игре и остались крупномасштабные зачистки на огромных территориях, но в сегодняшних обстоятельствах, когда рынок заполнили "тактические экшены", едва ли новый Delta Force сумеет с его консервативными взглядами прорваться в лидеры и занять место, на которое он претендует. Лишь имя обеспечит знаменитой серии Delta Force значительные продажи, и со спокойной душой новоиспеченный солдат отправится в скоростной запас по причине "здоровья".

После появления Delta Force Land Warrior, с его, пускай, и не революционным движком, но в то же время казавшимся неординарным, немного необычным, наметилась неприятная тенденция самоустранения знаменитой серии из игровой общественности. Уже начиная с третьего отряда, возник тревожный сигнал о том, что серии отряда Дельта приходит неминуемый конец. Вина за это лежит, разумеется, на разработчиках, которые не сумели дать своему творению свежих идей.

Приверженцы качественного перевода с радостью для себя узнают о том, что 1С совместно с snowball принялись локализовать Delta Force Task Force Dagger. Называться будет сей продукт в локализации — "Отряд Дельта: Операция "Кинжал". Встроенная в игру система обновления поможет с легкостью проапгрейтить Delta Force TFD.

Разработчики же вновь заявляют о себе, анонсируя скорый выход уже пятого по счету отряда Дельта — Delta Force: Black Hawk Down.

Однако после просмотра видеоролика, демонстрирующего геймплей предстоящей игры, впечатления оказались не столь радостными, как ожидалось.

Цыдик Виктор aka Tom